SONY

MANUAL DE OPERACIÓN

DFS-800

Mezclador de Producción

DFS-800PR

Procesador de Mezclador de Producción

DFS-800CP

Panel de Control de Mezclador de Producción

1ª Edición

Versión de Software 1.20

@ 2006-2007 Sony Corporation

ADVERTENCIA

Para reducir el riesgo del fuego o de la descarga eléctrica, no exponga este aparato a la lluvia o a la humedad.

Para evitar una descarga eléctrica, no abra el cofre. Refiera el mantenimiento al personal cualificado solamente.

ESTE APARATO DEBE SER CONECTADO A TIERRA.

Para los clientes en los EE.UU.

Este equipo se ha probado y se ha encontrado conformarse a los límites para un dispositivo digital de la clase A, conforme a la parte 15 de las reglas de la FCC. Estos límites se diseñan para proporcionar una protección razonable contra interferencia dañina cuando el equipo funciona en un ambiente comercial.

Este equipo genera, usa, y puede irradiar energía de radiofrecuencia y, si no es instalado y utilizado de acuerdo con el manual de instrucción, puede causar interferencia dañina a comunicaciones de radio. La operación de este equipo en un área residencial es probable que cause interferencia dañina en cuyo caso se requiere al usuario corregir la interferencia a su propio costo.

Se le advierte que cualesquiera cambios o modificaciones no expresamente aprobadas en este manual podrían anular su autoridad para operar este equipo.

Todos los cables de interfaz usados para conectar los periféricos se deben blindar para conformar con los límites para un dispositivo digital conforme a la Subparte B de la parte 15 de reglas de la FCC.

Este dispositivo es conforme con la parte 15 de las reglas de la FCC. La operación es conforme a las dos condiciones siguientes: (1) este dispositivo no puede causar interferencia dañina, y (2) este dispositivo debe aceptar cualquier interferencia recibida, incluyendo interferencia que pueda causar una operación no deseada.

Este símbolo se usa para alertar al usuario De la presencia en la documentación del aparato de instrucciones importantes de funcionamiento y mantenimiento.

ADVERTENCIA: ESTA ADVERTENCIA ES APLICABLE PARA LOS EE.UU. SOLAMENTE

Si se usa el aparato en los EE.UU., utilice el cable eléctrico ENUMERADO UL como se especifica abajo.

NO UTILICE NINGÚN OTRO CABLE ELÉCTRICO

Enchufe Con láminas paralelas con perno a tierra (Configuración NEMA 5-15P)
Cable Tipo SJT, tres cables AWG del 16 o 18
Longitud Mínimo 1.5m (4 pies .11 pulg.), menos de 2.5 m (8 pies .3 pulg.)
Grado Mínimo 10A, 125V

Para usar esta unidad en un voltaje diferente a 120V puede requerir el uso de otro cable, o de un adaptador de enchufe, o de ambos. Para reducir el riesgo de fuego o de descarga eléctrica, refiera el mantenimiento a personal de servicio cualificado.

ADVERTENCIA: ESTA ADVERTENCIA ES APLICABLE PARA LOS DEMÁS PAÍSES

1. Utilice el cable eléctrico (cable de 3 hilos), el conector y el enchufe del aparato con toma de tierra aprobado conformes a las regulaciones de seguridad de cada país si fuera aplicable.
2. Utilice el cable eléctrico (cable de 3 hilos), el conector y el enchufe del aparato con toma de tierra conformes a los grados apropiados (voltaje y amperaje).

Si usted tiene preguntas sobre el uso del cable eléctrico, el conector y el enchufe del aparato con toma de tierra del aparato, consulte por favor a personal de servicio cualificado.

Para clientes en Canadá
Este aparato digital de Clase A cumple con la norma Canadiense ICES-003.

Para clientes en Europa
Este producto con la marca CE cumple con la Directiva EMC (89/336/EEC) y con la Directiva de Baja Tensión (73/23/EEC) publicadas por la Comisión de la Comunidad Europea.
La conformidad con estas directrices implica conformidad con los estándares europeos siguientes:

- EN60950-1: Seguridad
- EN55103-1: Interferencia electromagnética (emisión)
- EN55103-2: Susceptibilidad electromagnética (inmunidad)

Este producto está pensado para su uso en el ambiente electromagnético siguiente:
E4 (ambiente controlado de EMC, ej. Estudio de TV)

Para el conector TO OU (Panel trasero del DFS-800PR)
Para el conector TO MU (Panel trasero del DFS-800CP)

PRECAUCIÓN
Por seguridad no conecte el conector de dispositivos periféricos que puedan tener voltaje excesivo al puerto siguiente.
Conector TO OU (DFS-800PR)
Conector TO MU (DFS-800CP)
Siga las instrucciones descritas en el manual de operación para estos puertos.

Para clientes en Taiwán

廢電池請回收

Para el estado de California, USA
Material del perclorato solamente – puede ser necesario un cuidado especial. Consulte
www.dtsc.ca.gov/hazardouswaste/perchlorate
Material perclorato: Las baterías de Litio contienen perclorato.

Notas Importantes sobre el apagado

No apague el dispositivo **mientras esté procesando datos**. En el peor de los casos el sistema puede detenerse y no volver a arrancar debido al fallo de la memoria interna del sistema. **Apague** el dispositivo **después de verificar** la indicación "Shutdown…OK?" Ver sección **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**. "Apagado"

Se requiere precaución en los siguientes casos:

- **No** apague **durante la descarga** de imágenes de una memoria USB al panel de control. -> Ver sección **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**. "Descargando imágenes de un USB"

- **No** apague **mientras guarda eventos** en el panel de control.
  -> Ver sección **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**. "Guardando Eventos."

- **No** apague **mientras guarda secuencias** en el panel de control.
  -> Ver sección **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**. "Guardando Secuencias en la Memoria."

Notas Importantes sobre la Memoria USB

No encienda el DFS-800CP **con una memoria flash USB** insertada en el puerto USB del DFS-800CP.

Si el DFS-800CP es encendido por error con una memoria USB insertada, el DFS-800CP no podrá arrancar correctamente, y mostrará mensajes como "Now Initializing..." en la pantalla de menús. En este caso, compruebe que no hay acceso a la memoria (la lámpara de acceso no parpadea) y retire la memoria USB del puerto USB. A continuación apague y seguidamente encienda el DFS-800CP.

Antes de insertar una memoria USB en el DFS-800CP, **compruebe la memoria USB** con su **software anti-virus**. El DFS-800CP y/o el DFS-800PR puede que no vuelvan a encenderse si una memoria USB infectada es conectada al mezclador.

Al recibir el producto

Desembalaje

El DFS-800 y cualquiera de las opciones que haya adquirido son totalmente inspeccionadas y ajustadas antes de ser enviadas, y pueden ser operadas inmediatamente nada más realizar las conexiones y ajustes operacionales necesarios. Compruebe los elementos recibidos con la siguiente lista de embalaje. Los libretos con las garantías están incluidos en cada caja.

◆ **Contenido de la caja PR (Procesador)**

PARÁMETRO	Cantidad	DETALLES
DFS-800PR	1	Procesador del Mezclador
Guía de Operación e Instalación	1	
Pletinas de montaje en rack	1 par	Montaje en Rack de tipo EIA estándar

◆ **Contenido de la caja CP (Panel de Control)**

PARÁMETRO	Cantidad	DETALLES
DFS-800CP	1	DFS-800 panel de control
Cable de Control	1	Para conectar PR con CP, SYK85785 (RJ-45, 10Base-T/100Base-TX, Categoría 5, cable cruzado), 10m
Manual de Operación	1	

◆ **Opciones**

PARÁMETRO	Cantidad	DETALLES
BKDF-810	1-2	Para añadir 4 entradas SD-SDI (máx. 2 tarjetas)
BKDF-860	1-2	Para añadir 4 salidas SD-SDI (máx. 2 tarjetas)
BKDF-811	1-4	Para añadir 2 entradas analógicas (máx. 4 tarjetas)
BKDF-861	1-2	Para añadir 2 salidas analógicas (máx. 2 tarjetas)
BKDF-840	1	Tarjeta Pre-combiner con 16 canales de DME

Refiérase al manual de instalación de cada placa para ver cómo instalar cada tarjeta opcional. Tras la instalación refiérase a las secciones 4-6 y 4-7 para ajustar las entradas y/o salidas.

Comprobaciones

Compruebe que no se han producido daños durante el transporte. Si hay algún daño o falta algún elemento informe a su distribuidor inmediatamente.

Montaje en Rack

El DFS-800 puede ser montado en unidades estándar de rack EIA. Al montar la unidad en un rack use las pletinas de montaje en rack (accesorio).

Índice

1. Antes de empezar 1
   1-1. Bienvenido 1
   1-2. Vista General del DFS-800 1
   1-3. Sobre este Manual 2
   1-4. Operaciones Básicas del Mezclador 3
      1-4-1. Transiciones de Fondo (Background) 3
      1-4-2. Transiciones de Key 4
      1-4-3. Imágenes de DME 5
      1-4-4. Operación con Secuencias 6

2. Descripción del Panel 7
   2-1. DFS-800PR 7
   2-2. DFS-800CP 8
      2-2-1. Panel de Control 8
      2-2-2. Panel Trasero 9
   2-3. Interfaces 10
   2-4. Tarjetas del Panel Trasero del DFS-800PR 13

3. Conexión y Ajustes 14
   3-1. Conexiones Básicas 14
   3-2. Configuración Opcional 15

4. Setup 16
   4-1. Encendido 16
   4-2. Selección del Formato de Señal del Sistema 17
   4-3. Apagado 18
   4-4. Referencia Rápida de Ajustes de Menú 19
   4-5. Gestión de Archivos 20
   4-6. Opción de Expansión de Entradas 21
      4-6-1. Combinaciones Disponibles de Instalación de Tarjetas 21
      4-6-2. Ajustes de Entradas Analógicas (Opción) 22
   4-7. Opción de Expansión de Salidas 23
      4-7-1. Combinaciones Disponibles de Instalación de Tarjetas 23
      4-7-2. Ajustes de Salidas Analógicas (Opción) 24

5. Descripción de los Menús 25
   5-1. Realización de Ajustes de Menús 25
      5-1-1. Entrada de Teclado (Keypad) 26
      5-1-2. Entrada de Joystick 27
   5-2. Acceso a los Menús 28
      5-2-1. Vista General de los Menús 29

5-3. Vuelta a Ajustes por Defecto 31
5-3-1. Utilización de los Controles de Menú 31
5-3-2. Utilización del Joystick 31
5-4. Operaciones de GUI 32

6. Enrutado de Señal 33
6-1. Señales de Entrada 33
6-1-1. Nombre de Señal 33
6-1-2. Cambio de un Nombre de Señal 33
6-1-3. Selección de Señales de Fondo 35
6-1-4. Asignación de Señales en un Bus M/E 36
6-1-5. Señales de Entrada y Ajustes del Modo del Sincronizador de Cuadro 37
6-1-6. Ajustes de Señales de Entrada (Proc Amp) 38
6-1-7. Selección de Señales para Keys y DSKs 38
6-2. Selección de Salida 39
6-2-1. Asignación de Señales a Salidas Auxiliares 39
6-2-2. Selección de Señales para PREV y CLEAN 41
6-2-3. Selección de la Salida de Previo 41

7. Operaciones de Transiciones 42
7-1. Acerca de las Transiciones 42
7-2. Transiciones de Fondo (Background) 43
7-2-1. Corte 43
7-2-2. Mix 44
7-2-3. WIPE y DME 45
7-2-4. Fader Limit 46
7-3. Transiciones de Key y DSK 47
7-3-1. Transiciones de DSK y Cambio de Prioridad del DSK 47
7-3-2. Transiciones de Key por Corte 49
7-3-3. Transiciones de Key por Mix 49
7-3-4. Transiciones de Key por Wipe 51
7-3-5. Transiciones de Key por DME 52
7-3-6. Cambio de Prioridad de Keys 52
7-4. Transiciones BLACK 54

8. Ajustes de Keyer / DSK 55
8-1. Menú de Ajustes de Keyer / DSK 55
8-2. Máscaras (Mask) 57
8-3. Bordes y Sombras 57
8-4. Creación y Ajustes de Chromakeys 59
8-4-1. Auto Key 59
8-4-2. Ajustes de Chromakey 60
8-5. Asignación de DMEs a Keyers 61
8-5-1. Acerca de los canales de DME 61

8-5-2. Acceso a Menús de DME y Asignación de DMEs 61

9. Modificación de Wipes 62
9-1. Ejemplo de Modificación de Wipes 63

10. Modificación de DMEs 65
10-1. Vuelta del DME al Ajuste por Defecto 65
10-2. Ejemplo de Modificación de DMEs 66
10-3. Modificaciones Básicas 68
10-3-1. Posición y Rotación 68
10-3-2. Aspecto 69
10-3-3. Setup 69
10-4. Borde 70
10-5. Sub Efectos 72
10-5-1. Trail (rastro) 72
10-5-2. Control de Chroma 73
10-6. Warp 74
10-6-1. Ripple (onda) 74
10-6-2. Swirl (remolino) 75
10-6-3. Mosaico 75
10-6-4. Slats (tiras) 76
10-6-5. Lente 76
10-6-6. Page Turn (paso de página) 77
10-6-7. Page Peel (despegado de página) 78
10-6-8. Splits (particiones) 78
10-6-9. Mirror (espejo) 79
10-6-10. Defocus (desenfoque) 79
10-7. Light (luz) 80
10-7-1. Type 80
10-7-2. Light 1-2 80

11. Señales Generadas Internamente 81
11-1. Mates de Bus 81
11-2. Almacenamiento de Imágenes (Still Store) 81
11-2-1. Descarga de Imágenes de USB 82
11-2-2. Captura de la Salida de Programa y Almacenamiento de la Imagen 83
11-2-3. Asignación de la Imagen a una Fuente de Vídeo 83
11-2-4. Exportar Imágenes a un Dispositivo de Memoria Flash USB 83
11-2-5. Borrado de Una Imagen 84
11-2-6. Imágenes TGA de 32-bit 85

12. Pre-combiner (Opción) 86
12-1. Ajuste de Imágenes Pre-combinadas 86
12-2. Edición de Imágenes Pre-combinadas 88

12-3. Sincronización del Mapa de Entradas....89
12-4. Ejemplo Ajuste de Imágenes Pre-combinadas....89
12-4-1. Ajuste de la Imagen A....90
12-4-2. Ajuste de la Imagen B....92
12-4-3. Realización de la Transición....93

13. Memoria de Eventos....94
13-1. Almacenamiento de Eventos....94
13-2. Llamada de Eventos....95
13-3. Borrado de Eventos....96
13-4. Copia de Seguridad de Eventos al CP o a una Memoria USB....96

14. Operación con Secuencias....97
14-1. Almacenamiento de Secuencias en Memoria....97
14-2. Llamada de Secuencias....98
14-3. Reproducción de Secuencias....98
14-4. Edición de Secuencias....99

15. Ajustes de Interfaces....100
15-1. Interfaces RS422....100
15-2. Entradas de GPI....101
15-3. Salidas de Tally....102

16. Ajustes del Sistema....103
16-1. Formato de Señal y Retardo del Sistema....103
16-2. Limpieza y Copia de Seguridad del Panel de Control....104
16-2-1. Limpieza de Datos del Panel de Control....104
16-2-2. Copia de Seguridad de Datos del Panel de Control....104
16-3. Actualización....105
16-4. Estado....106
16-4-1. Tarjetas Opcionales....106
16-4-2. Alarma....107
16-4-3. Versión de CPU....107

17. Especificaciones y Dimensiones....108
17-1. Especificaciones de las Unidades....108
17-1-1. DFS-800PR....108
17-1-2. DFS-800CP....109
17-1-3. BKDF-811....109
17-1-4. BKDF-861....110
17-2. Especificaciones de las Unidades....111
17-2-1. DFS-800PR....111
17-2-2. DFS-800CP....112

Apéndice 1. Lista de Menús....1

1-1. Menú M/E 1
1-2. Menú Keyer / DSK 2
1-3. Menú Pre-Combiner 4
1-4. Menú Still Store 5
1-5. Menú Sequence y Event 5
1-6. Menú Setup (Matte, Input, Aux) 6
1-7. Menú Setup (System, Serial, GPIO/Tally, Data Backup, Update) 8
1-8. Menú Status 10
1-9. Menú DME Modify (Basic, Border) 11
1-10. Menú DME Modify (Sub Effects) 12
1-11. Menú DME Modify (Warp) 12
1-12. Menú DME Modify (Light) 14

Apéndice 2. Menú GUI 1
2-1. Menú M/E 1
2-2. Menú Keyer / DSK 5
2-3. Menú Pre-Combiner 11
2-4. Menú Still Store 14
2-5. Menú Sequence y Event 15
2-6. Menú Setup (Matte, Input, Output) 17
2-7. Menú Setup (System, GPIO/Tally, Serial, Data Backup, Update) 21
2-8. Menú Status 26

Apéndice 3. Lista de Patrones 1
3-1. Lista de Patrones de WIPE 1
3-2. Lista de Patrones de DME 2.5D (2D & Basic 3D) 2
3-3. Lista de Patrones de DME 3D 3

1. Antes de empezar

1-1. Bienvenido

¡Enhorabuena! Al comprar el mezclador de producción DFS-800 usted ha entrado en el mundo de SONY y de sus numerosos productos innovadores. Le agradecemos su apoyo y esperamos que usted elija productos SONY en otras ocasiones para satisfacer sus necesidades de vídeo y audio. SONY proporciona una amplia gama de productos, desde unidades básicas a controladores de sistemas complejos, a los que se han ido uniendo productos para sistemas de vídeojuegos. Sean cuales sean sus necesidades, consulte a su representante SONY. Haremos todo lo que esté a nuestro alcance para darle un servicio continuado.

1-2. Vista General del DFS-800

Los mezcladores DFS-800 1M/E son soluciones versátiles, rentables e integradas que soportan señales de vídeo SDI SDTV. Son ideales para operaciones y usos móviles en espacio limitado, por ejemplo para la producción en unidades móviles de retransmisiones.

- Soporte de señales de entrada de componente digital serie de definición estándar. Es posible cambiar entre señales de formato 525/60 y 625/50 fácilmente mediante la configuración de los ajustes del menú del panel de operación.
- La configuración estándar del sistema proporciona 8 entradas de SD-SDI. Se pueden agregar al sistema hasta 8 entradas SD-SDI u 8 entradas analógicas. Todas las entradas son libremente asignables.
- La configuración estándar del sistema proporciona 8 salidas SD-SDI (2 de programa, previo, clean y 4 salidas AUX). Se pueden agregar al sistema hasta 8 salidas SD-SDI o 4 salidas analógicas. Todas las salidas son libremente asignables.
- Acepta entradas de vídeo síncronas o asíncronas con un sincronizador de cuadro (FS) incorporado por cada entrada. El FS proporciona no sólo sincronía para entradas vivas, pero también congelado de vídeo en directo o reproducción de imágenes almacenadas en memoria. El módulo de DME Warp tiene seis canales de 3D-DME versátiles. Este módulo también tiene dos fuentes de luz por cada canal (total: 12).
- 4 keyers y 2 DSKs, capacidad de LINE DME y procesado de chromakey a 10 bits 4:4:4 disponibles para los 6 keyers.
- Incluye en la versión estándar efectos de máscaras de Key, bordes, sombras, contorno y extrusión. Se puede cambiar la prioridad entre cada Key o DSK individualmente.
- Salva de negro analógica para sincronización de sistemas y dos salidas de referencia.
- Transiciones CUT, MIX, WIPE y DME disponibles para transiciones de fondo y de Key. Transiciones CUT y MIX disponibles para transiciones de DSKs.
- Incluye 2 memorias de cuadro (still stores) y 4 generadores de señales. También están disponibles las memorias de cuadro como entradas primarias.
- Se pueden modificar los parámetros del DME de 6 canales y el generador de efectos 3D Warp también está disponible.
- Están disponibles bordes normales y en bisel tanto para el interior como para el exterior de las imágenes de DME.
- Incluye una tarjeta pre-combiner opcional con un módulo DME 2.5D (con operaciones de posicionado, escalado, rotación y bordes). Se pueden asignar 16 canales de DME 2.5D para combinar y asignar al bus M/E imágenes pre-combinadas con hasta 16 imágenes de DME o mates de fondo.

- En el sistema estándar se incluyen hasta 8 capas de señal configurables, incluyendo PGM, PST, 4 Keys y 2 DSKs. Con el pre-combiner opcional se pueden componer imágenes de hasta 17 para pre-combinar y de hasta 25 capas para sacar por la salida de programa.
- Memoria interna de 96 eventos para salvar y reproducir ajustes.
- 100 memorias de secuencias con hasta 31 keyframes por cada una.
- Puerto USB para un dispositivo flash para cargar y salvar archivos de ajustes y fuentes de imagen.
- En el sistema estándar se incluyen 3 puertos RS-422, 8 entradas de GPI y 24 salidas de tally para cualquier control remoto.
- Pantalla estándar de dos líneas para visualización del menú y de los ajustes. También hay disponible una conexión SVGA.
- El DFS-800PR está alojado en un rack EIA 2RU de tamaño estándar.

1-3. Sobre este Manual

Este manual está destinado a ayudar al usuario a operar el DFS-800 y hacer pleno uso de sus funciones fácilmente. Antes de conectar o de poner la unidad en funcionamiento, lea este manual de operación a fondo para asegurarse de que comprende el funcionamiento del producto. Después de la lectura es importante mantener este manual en un lugar seguro y disponible para su posterior referencia.

Convenciones de Fuentes
Las siguientes convenciones se usan en este manual:

- Texto en un recuadro (como AUTO) se usa para los botones.
- Texto en corchetes (como [SYSTEM] - [GPI]) se usa para títulos de menú y submenú.
- Texto sombreado (como ON) se usa para ajustes y valores en los menús.

1-4. Operaciones Básicas del Mezclador

En este capítulo se explica información importante que necesita saber antes de usar el DFS-800. Se incluyen puntos relacionados con las transiciones, el ajuste de keys y DME keys y sobre las operaciones con secuencias.

1-4-1. Transiciones de Fondo (Background)

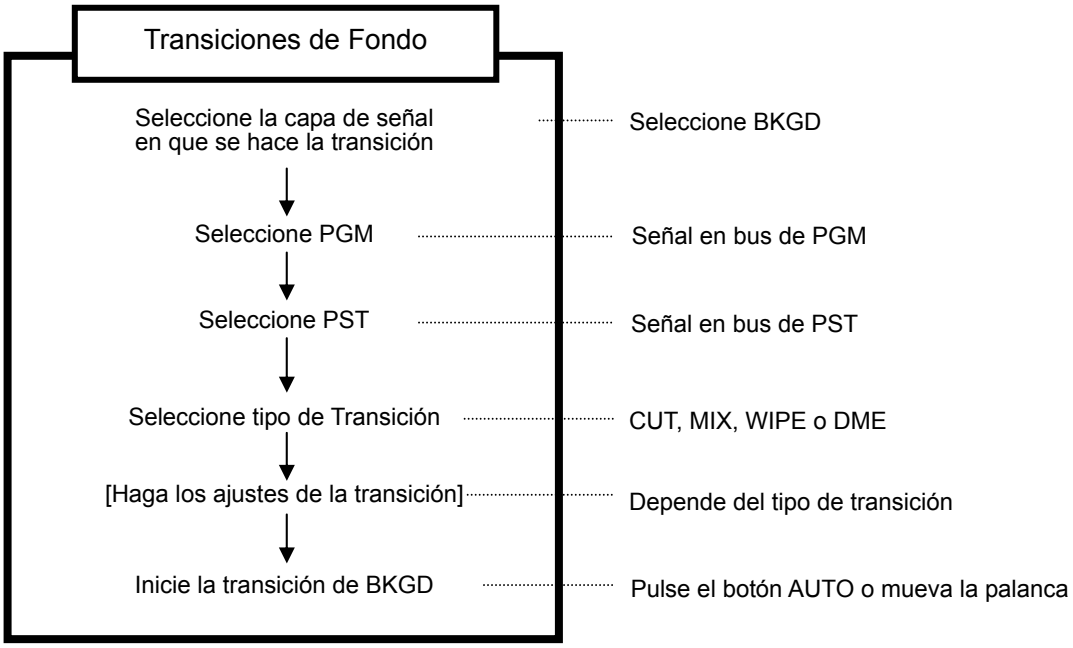
El fondo es la señal en la capa por debajo de las demás, al realizarse una transición de fondo se cambia la señal usada en esa capa por una nueva.
Por ejemplo, supongamos que la imagen A está seleccionada en el bus de PGM. Esta es la señal de fondo actualmente mostrada en la línea de salida de PGM. Supongamos también que la imagen B está seleccionada en el bus de PST. Al realizar una transición de fondo la imagen B es llevada a la línea de salida de PGM reemplazando a la imagen A.

Transición de señal de fondo a la línea de salida de PGM

Imagen A (pre-transición)

Imagen B (post- transición)

El siguiente organigrama ilustra cómo se realiza una transición de fondo usando el DFS-800. Las operaciones en el organigrama referidas a otras explicaciones operacionales o ejemplos están indicadas entre corchetes [ ].


Transiciones de Fondo
Seleccione la capa de señal en que se hace la transición
Seleccione BKGD
Seleccione PGM
Señal en bus de PGM
Seleccione PST
Señal en bus de PST
Seleccione tipo de Transición
CUT, MIX, WIPE o DME
[Haga los ajustes de la transición]
Depende del tipo de transición
Inicie la transición de BKGD
Pulse el botón AUTO o mueva la palanca

Refiérase a la sección **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**. "**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**" para más detalles.

1-4-2. Transiciones de Key

Ahora que sabe cómo se hace una transición en la capa más baja de vídeo veamos en la siguiente sección cómo realizar una transición en la salida de PGM por encima de la capa de fondo. Los keys se usan generalmente para añadir rótulos durante una producción. El DFS-800 permite añadir hasta 4 capas de vídeo de key y 2 capas de vídeo de DSK sobre el vídeo de fondo.

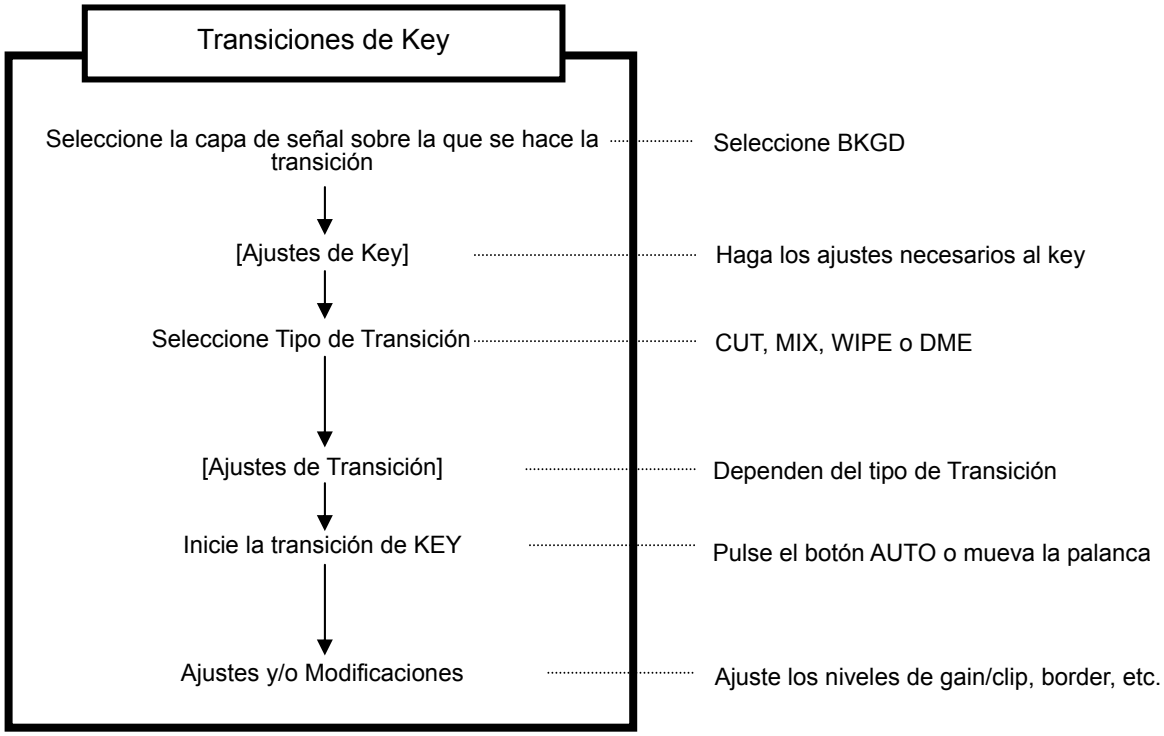
Por ejemplo, supongamos que necesitamos añadir el siguiente rótulo al vídeo de fondo actualmente en la salida de PGM. Cuando se realiza una transición sólo de key, el key del rótulo se coloca sobre el fondo una vez la transición se ha completado.

Transición de un key sobre el fondo en la salida de PGM

Sin la capa del key
(pre-transición)

Con la capa del key
(post- transición)

El siguiente organigrama ilustra cómo se realiza una transición de key usando el DFS-800. Las operaciones en el organigrama referidas a otras explicaciones operacionales o ejemplos están indicadas entre corchetes [ ].


Transiciones de Key
Seleccione la capa de señal sobre la que se hace la transición
Seleccione BKGD
[Ajustes de Key]
Haga los ajustes necesarios al key
Seleccione Tipo de Transición
CUT, MIX, WIPE o DME
[Ajustes de Transición]
Dependen del tipo de Transición
Inicie la transición de KEY
Pulse el botón AUTO o mueva la palanca
Ajustes y/o Modificaciones
Ajuste los niveles de gain/clip, border, etc.

Refiérase a la sección **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**. **"¡Error! No se encuentra el origen de la referencia."** para más detalles sobre ajustes de key.
Refiérase a la sección 7-2-4. "Fader Limit" para más detalles sobre transiciones de key.

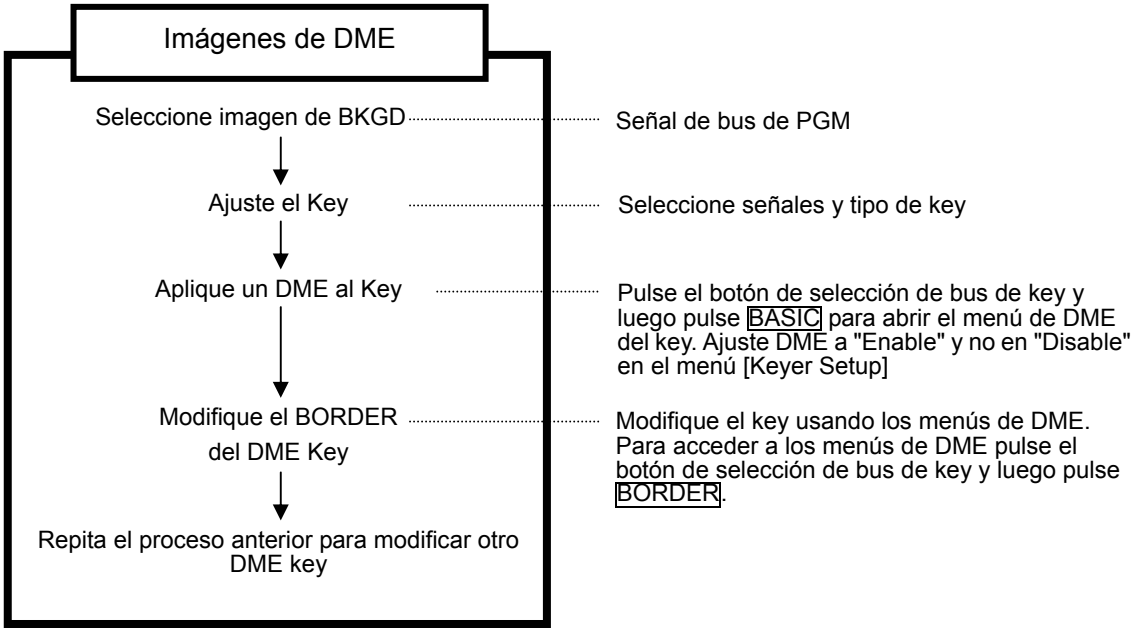
1-4-3. Imágenes de DME

El mezclador tiene posibilidad de hacer LINE DME, una función que permite al usuario aplicar DMEs a todos los keys incluyendo los DSKs. El mezclador tiene 6 canales de DME, por lo que se puede componer una imagen formada por hasta 6 Imágenes de DME (DME keys). Se pueden producir imágenes más complicadas y detalladas con un pre-combiner opcional, con el que se pueden combinar hasta 16 imágenes vivas en DMEs.

Keys de DME modificados

DME Key (Line DME aplicado)
(pre-modificación)

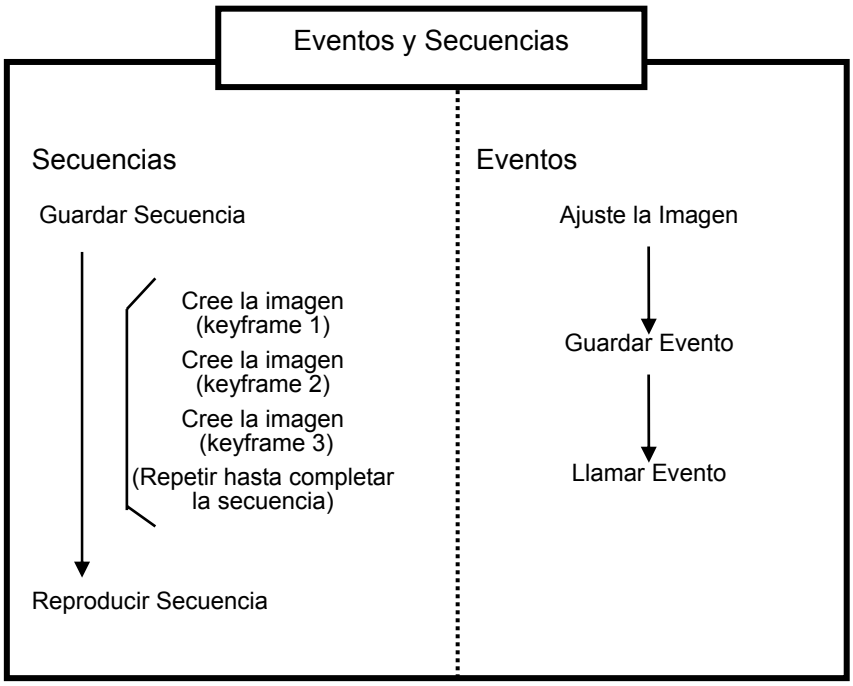
DME Key (Line DME aplicado)
(post-modificación)


Imágenes de DME
Seleccione imagen de BKGD
Señal de bus de PGM
Ajuste el Key
Seleccione señales y tipo de key
Aplique un DME al Key
Pulse el botón de selección de bus de key y luego pulse BASIC para abrir el menú de DME del key. Ajuste DME a "Enable" y no en "Disable" en el menú [Keyer Setup]
Modifique el BORDER del DME Key
Modifique el key usando los menús de DME. Para acceder a los menús de DME pulse el botón de selección de bus de key y luego pulse BORDER.
Repita el proceso anterior para modificar otro DME key

Refiérase a la sección **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**. "**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**" para más detalles sobre keys de DME.
Refiérase a la sección 9-1. "Modificación de DMEs" para más detalles sobre operaciones de modificación de DMEs.

1-4-4. Operación con Secuencias

El DFS-800 tiene una memoria de eventos y secuencias que permiten al usuario programar ajustes de vídeo para su uso durante la producción. Las secuencias permiten al usuario programar una serie de valores y ajustes e interpolar entre ellos, y cambiar el estado on/off de una capa de señal en la salida de PGM según sea necesario. Todas las secuencias se guardan en memoria tal y como se hacen, y pueden ser llamadas y ejecutadas cuando sea necesario. El organigrama básico de la Operación con Secuencias es el siguiente.



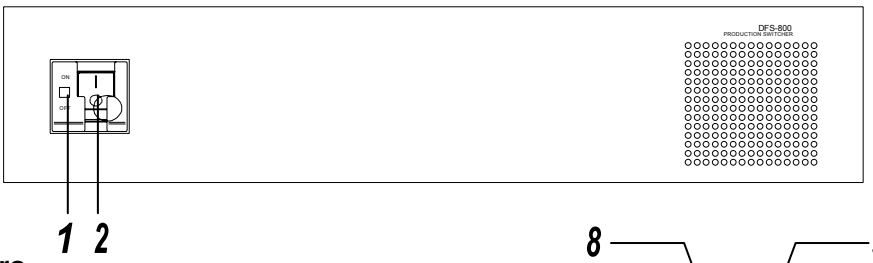
Vea la sección 14. "Operación con Secuencias" para más detalles sobre cómo hacer, guardar y usar secuencias.

2. Descripción del Panel

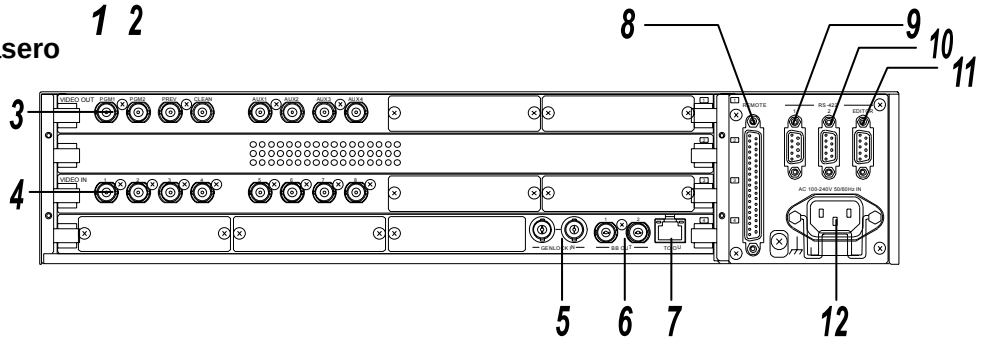
Esta sección describe la ubicación y las funciones de los controles, botones y conectores del DFS-800.

2-1. DFS-800PR

◆ **Panel Frontal**



◆ **Panel Trasero**

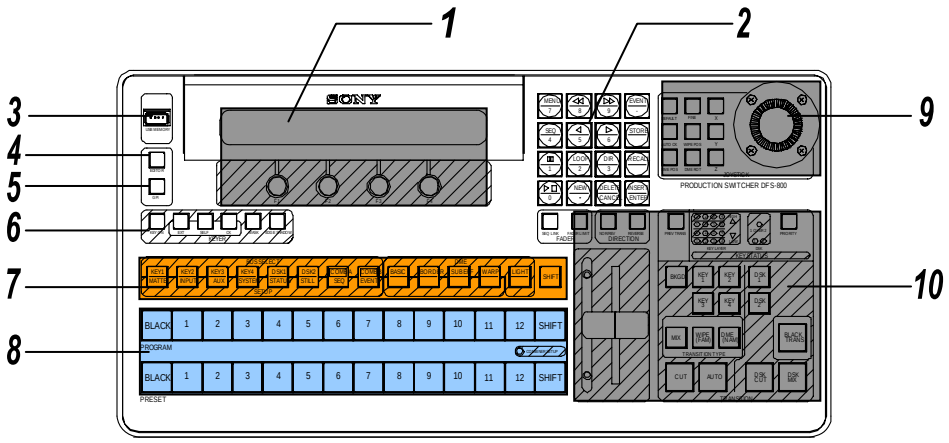


Nº	Nombre	Descripción
1	Indicador de encendido	El indicador de encendido se ilumina en verde cuando el interruptor de encendido está en ON y la unidad está conectada a la corriente.
2	Interruptor de encendido	Interruptor usado para apagar y encender la unidad.
3	VIDEO OUT	Para conexiones de salida digital serie en definición estándar. 2 Programas, 1 Previo, 1 Clean, 4 salidas Auxiliares en la configuración estándar. Se añaden hasta 8 salidas Auxiliares con tarjetas de salida opcionales.
4	VIDEO INPUT	Para conexiones de entrada digital serie en definición estándar. 8 entradas primarias. Se añaden hasta 8 entradas con tarjetas de entrada opcionales.
5	GENLOCK IN	Un conector se usa como entrada analógica de salva de negro para referencia. El otro se usa para pasar la referencia a otros equipos. Si no se conectan otros equipos es necesaria una terminación de 75 ohmios.
6	REF OUT	Se usa para referenciar otros equipos del sistema. 2 salidas.
7	TO OU	Para conectar el panel de control. (RJ-45, 10Base-T/100Base-TX).
8	REMOTE	Para operaciones de entrada de GPI, salidas de GPI y operación de tally. 37-pin D-sub (hembra)
9	RS-422 -1	Para conexiones de control RS-422. 9-pin D-sub (hembra)
10	RS-422 -2	Para conexiones de control RS-422. 9-pin D-sub (hembra)
11	RS-422 - EDITOR	Para conexión a un editor. 9-pin D-sub (hembra)
12	AC IN	Para conexión del cable incluído a la fuente de corriente AC.

2-2. DFS-800CP

2-2-1. Panel de Control

En la siguiente figura se describen los botones, indicadores y otras herramientas operacionales ubicadas en el Panel Frontal del DFS-800CP.

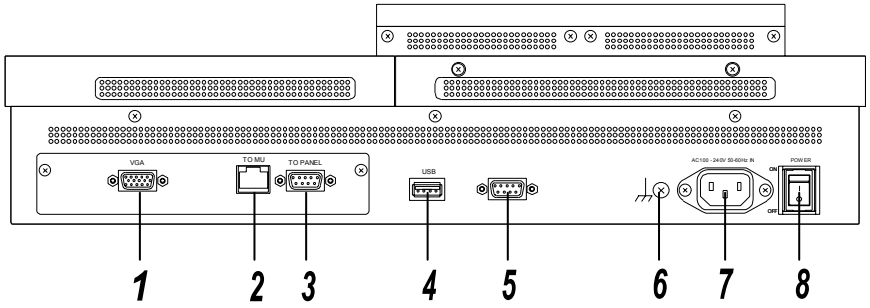


Nº	Nombre	Descripción
1	Pantalla de Menú / Controles de Menú	Pantalla para mostrar Menús y Parámetros (2 líneas) y controles.
2	Botones de operación de teclado	Botones de Menú, Evento y Operación con Secuencias.
		Para introducir valores numéricos.
		Para operaciones de salvar/llamar eventos.
		Para operaciones de salvar/reproducir secuencias.
3	Memoria USB	Para cargar y descargar datos (solo memoria USB flash, hasta 2GB).
4	Botón EDITOR	Para control ON/OFF del editor.
5	Botón GPI	Para control ON/OFF de los GPIs.
6	Sección de Key	Para ajustar keys (selección de señal y de tipo, ajustes de máscara, borde y shadow).
7	Secciones de selección de Bus, ajustes operacionales y DME	Para selección de menú de bus y/o menú.
8	Bus M/E de fondo	Para selección de señal de fondo.
9	Sección de control de Joystick	Para introducir números y hacer chromakeys.
10	Sección de control de Transición	Para ajustar transiciones de fondo y de key.

IMPORTANTE
El Puerto USB se usa sólo para el dispositivo de memoria USB flash. Otros dispositivos USB no son reconocidos. No inserte múltiples dispositivos USB en los puertos USB en los Paneles Frontal y Trasero al mismo tiempo.

2-2-2. Panel Trasero

En la siguiente figura se describen los conectores y elementos ubicados en el Panel Trasero del DFS-800.



Nº	Nombre	Descripción
1	VGA	Para conexión de un monitor.
2	TO MU	Para conexión del DFS-800PR. (SYK85785, RJ-45, 10Base-T/100Base-TX, Cat5, Cable cruzado).
3	TO PANEL	No usar.
4	USB	Para conexión de un ratón USB o de un dispositivo de memoria USB flash. (Hasta 2GB)
5	-	No usar.
6	Ground Terminal	Toma a tierra.
7	AC IN	Conexión a corriente AC (AC100V-240V 50/60Hz).
8	Power switch	Interruptor ON/OFF.

IMPORTANTE
El Puerto USB se usa sólo para el dispositivo de memoria USB flash. Otros dispositivos USB como un disco duro o un lector de tarjetas no son reconocidos. No inserte múltiples dispositivos USB en los puertos USB en los Paneles Frontal y Trasero al mismo tiempo.

2-3. Interfaces

◆ **Conector EDITOR**

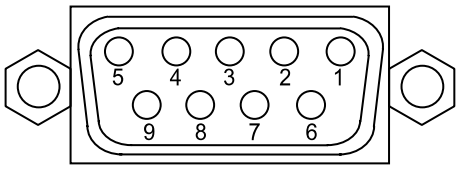


Tabla de asignación de pins (9-pin D-sub hembra)

Pin Nº	Nombre de Señal	Descripción
1	FG	Toma de tierra del chasis (Frame Ground)
2	T-	Transmisión de datos (-)
3	R+	Recepción de datos (+)
4	SG	Toma de tierra de señal (Signal ground)
5	-	Sin usar
6	SG	Toma de tierra de señal (Signal ground)
7	T+	Transmisión de datos (+)
8	R-	Recepción de datos (-)
9	FG	Toma de tierra del chasis (Frame Ground)

Cables de Conectores

Conector 9-pin D-sub (macho) con tornillos de bloqueo de seguridad, necesarios para fabricación de cables de usuario.

◆ **Conector RS-422 (1) (2)**

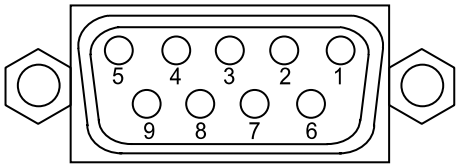


Tabla de asignación de pins (9-pin D-sub hembra)

Pin Nº	Nombre de Señal	Descripción
1	FG	Toma de tierra del chasis (Frame Ground)
2	R-	Transmisión de datos (-)
3	T+	Recepción de datos (+)
4	SG	Toma de tierra de señal (Signal ground)
5	-	Sin usar
6	SG	Toma de tierra de señal (Signal ground)
7	R+	Transmisión de datos (+)
8	T-	Recepción de datos (-)
9	FG	Toma de tierra del chasis (Frame Ground)

Cables de Conectores

Conector 9-pin D-sub (macho) con tornillos de bloqueo de seguridad, necesarios para fabricación de cables de usuario.

◆ **Conector REMOTE**

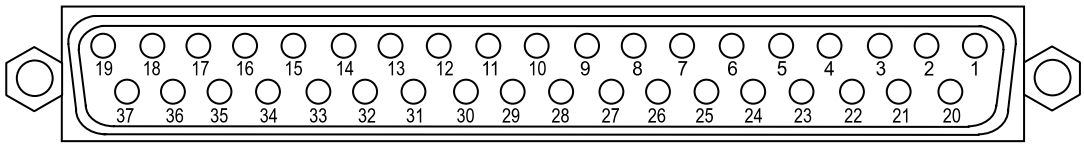


Tabla de asignación de pins (37-pin D-sub, hembra)

Pin Nº	Función del Pin	Asignación por defecto
1	Tally Output 1	RedTallyInput01
2	Tally Output 2	RedTallyInput02
3	Tally Output 3	RedTallyInput03
4	Tally Output 4	RedTallyInput04
5	Tally Output 5	RedTallyInput05
6	Tally Output 6	RedTallyInput06
7	Tally Output 7	RedTallyInput07
8	Tally Output 8	RedTallyInput08
9	Tally Output 9	GreenTallyInput01
10	Tally Output 10	GreenTallyInput02
11	Tally Output 11	GreenTallyInput03
12	Tally Output 12	GreenTallyInput04
13	Tally Output 13	GreenTallyInput05
14	Tally Output 14	GreenTallyInput06
15	Tally Output 15	GreenTallyInput07
16	Tally Output 16	GreenTallyInput08
17	+5V	
18	+5V	
19	+5V	
20	Tally Output 17	Ninguna
21	Tally Output 18	Ninguna
22	Tally Output 19	Ninguna
23	Tally Output 20	Ninguna
24	Tally Output 21	Ninguna
25	Tally Output 22	Ninguna
26	Tally Output 23	Ninguna
27	Tally Output 24	Ninguna
28-29	GND	
30	GPI 1	PGMAutoTrans
31	GPI 2	PGMCutTrans
32	GPI 3	DSKAutoTrans<Mix>
33	GPI 4	DSKCutTrans
34	GPI 5	PGMMixType
35	GPI 6	PGMWipeType
36	GPI 7	PGMDME Type
37	GPI 8	BlackTrans

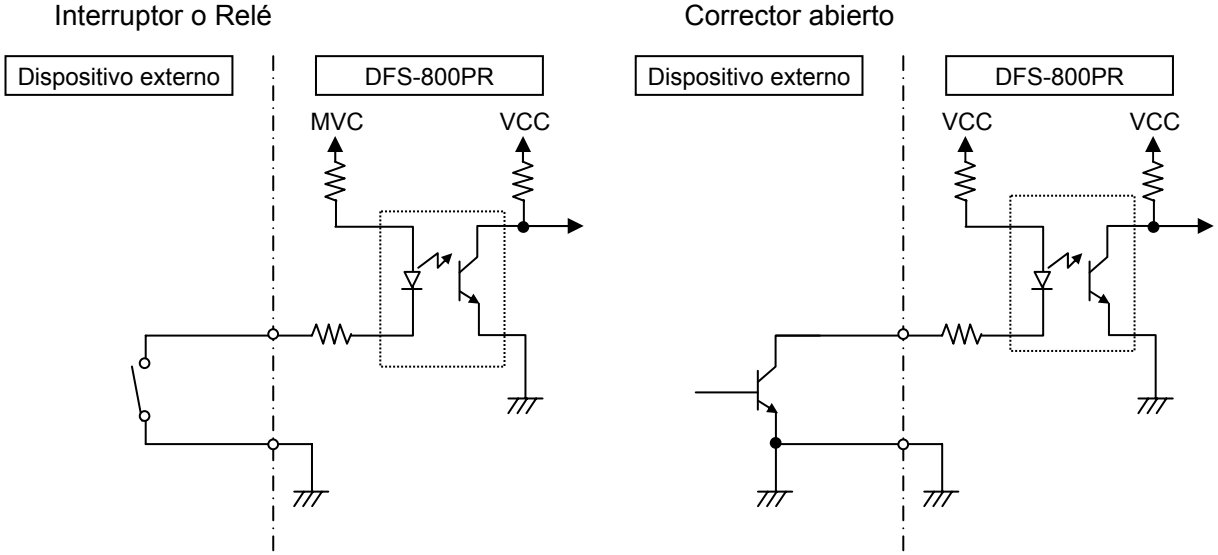
Cableado

Conector 37-pin D-sub (macho) con tornillos de bloqueo de seguridad, necesarios para fabricación de cables de usuario. Carga máx. de contacto de 0.1A DC.

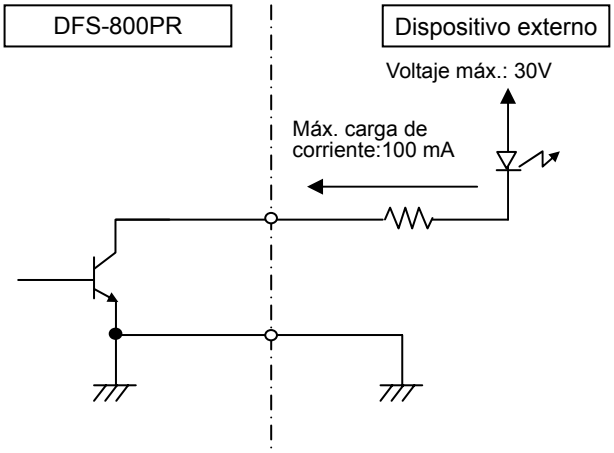
Pins de libre asignación

Las asignaciones anteriores de pins son los ajustes por defecto de fábrica. Pueden ser cambiados en un menú. (Vea la sección **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**. "**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**")

Circuitería de entradas de GPI

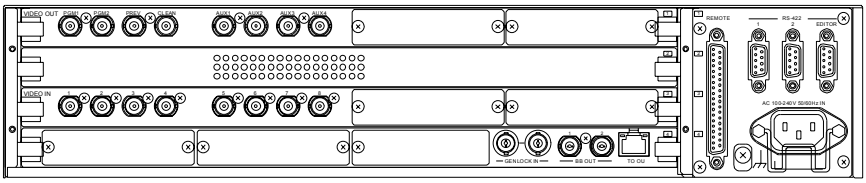


Circuitería de salidas de Tally



2-4. Tarjetas del Panel Trasero del DFS-800PR

Los bordes de cada tarjeta interna del Panel Trasero están posicionados como se muestra en la siguiente figura (de arriba a abajo). Las tarjetas están fijadas con topes a cada lado. Para sacar las tarjetas hay que retirar los topes.



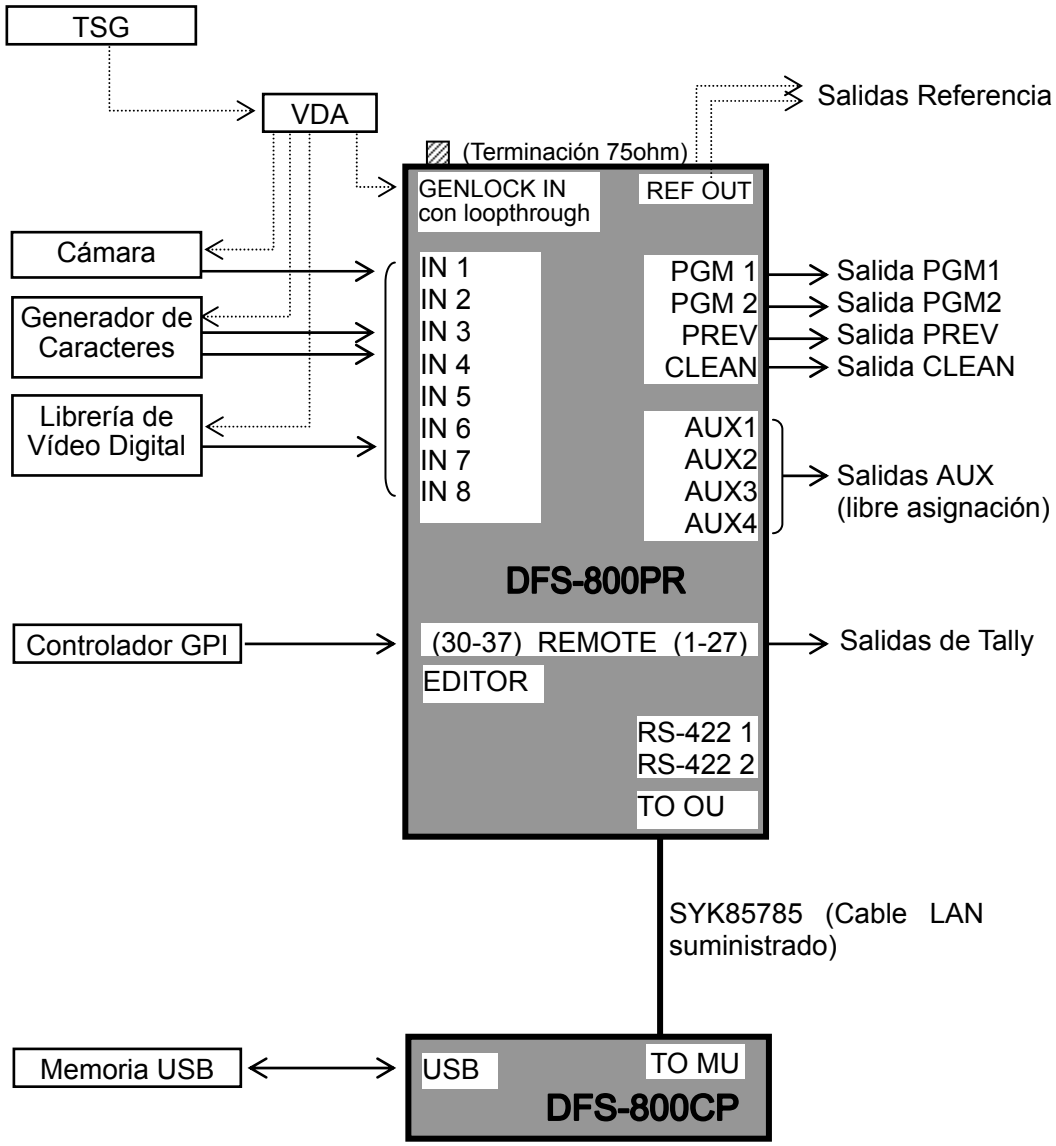
Ranura	Estándar/ Opción	Tarjeta	Descripción
1	Estándar	SDO	Tarjeta Estándar de Salida. 8 salidas SD-SDI.
	Opción	BKDF-861 / BKDF-860	Para añadir un máximo de 2 tarjetas. (*1)
2	Estándar	Main	Tarjeta Principal.
	Opción	BKDF-840	Tarjeta Pre-combiner con 16 canales de DME.
3	Estándar	SDI	Tarjeta Estándar de Entrada. 8 entradas SD-SDI.
	Opción	BKDF-811 / BKDF-810	Para añadir un máximo de 2 tarjetas. (*1)
4	Opción	BKDF-811	Para añadir un máximo de 2 tarjetas. (*1)
	Estándar	CPU	Tarjeta de CPU.

* Vea la sección **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**. "**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**" para añadir entradas y vea la sección **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**. "**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**" para añadir salidas.

NOTA
El DFS-800PR incorpora ventiladores de refrigeración. Si fuera necesario reemplazar un ventilador contacte con su distribuidor.

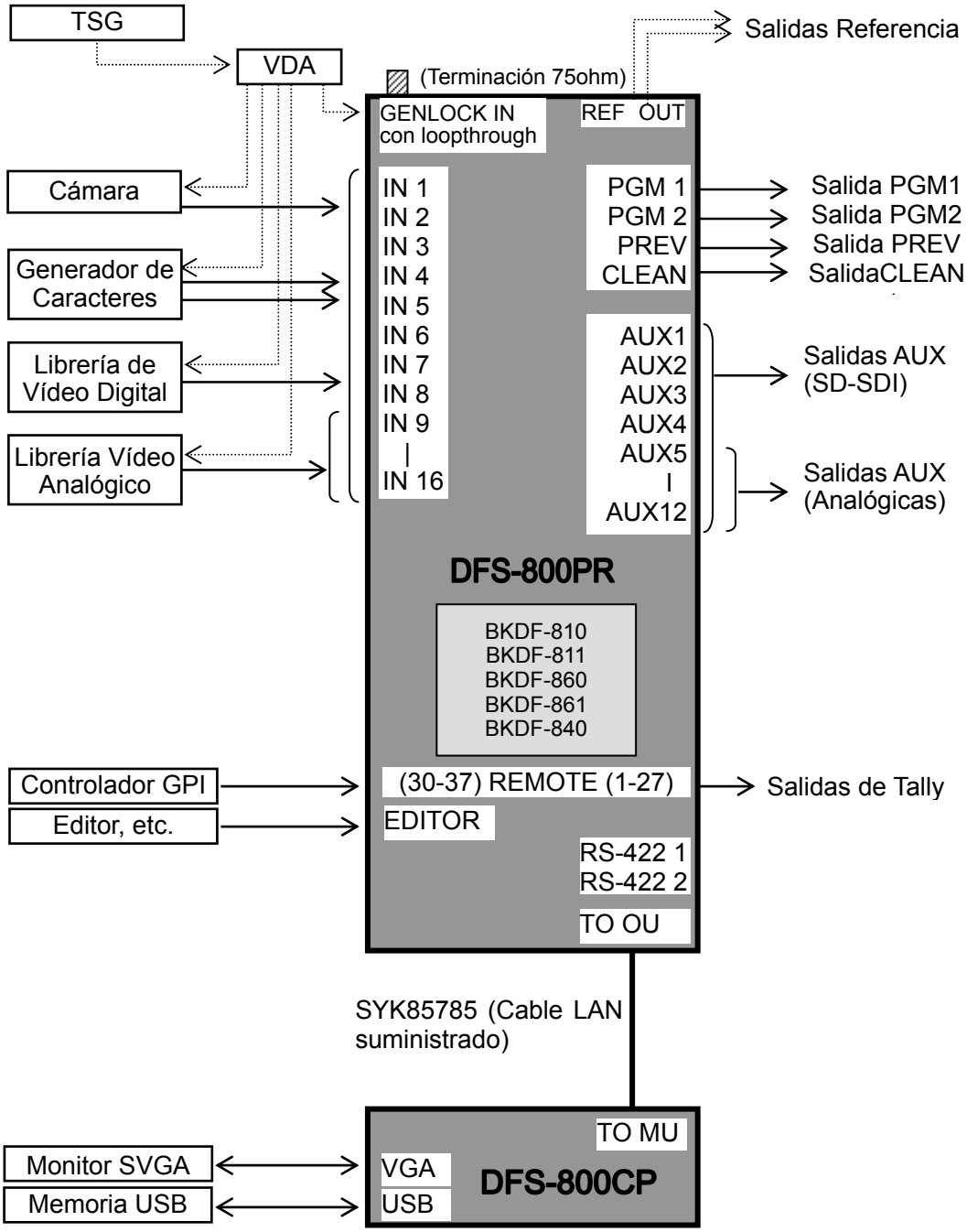
3. Conexión y Ajustes

3-1. Conexiones Básicas



IMPORTANTE
Asegúrese de usar el cable de control suministrado (Cable Categoría 5, cable LAN cruzado) para conexión con el PR y el CP.

3-2. Configuración Opcional



4. Setup

4-1. Encendido

Antes de encender el DFS-800, verifique que todo el cableado está asegurado y que las Fuentes de corriente están correctamente conectadas.

① Encienda los demás equipos.

② Encienda el interruptor del Panel Frontal del DFS-800PR. Cuando llega energía a la unidad la luz indicadora se ilumina en verde.

③ Encienda el interruptor del Panel Trasero del DFS-800CP para inicializar el panel de control.

④ Después de encender, la pantalla muestra brevemente el siguiente mensaje de inicialización.

Now Initializing… Wait Please!

⑤ Una vez que el panel de control se inicia el siguiente mensaje se muestra mientras el panel se conecta a la unidad principal.

Now initial communication was started.

⑥ Tras establecerse la conexión entre el procesador DFS-800 y el panel de control, el siguiente mensaje aparece para indicar que el panel de control está listo para ser operado.

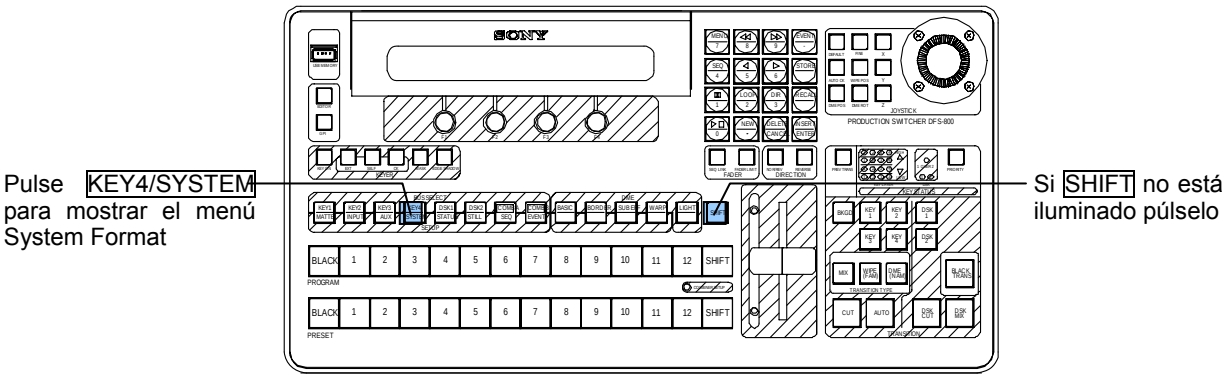
Transition Rate			Now DMEs = 0
	PGM:25	DSK:25	BLK:25

⑦ Mueva la palanca de un extremo a otro para ajustar su posición.

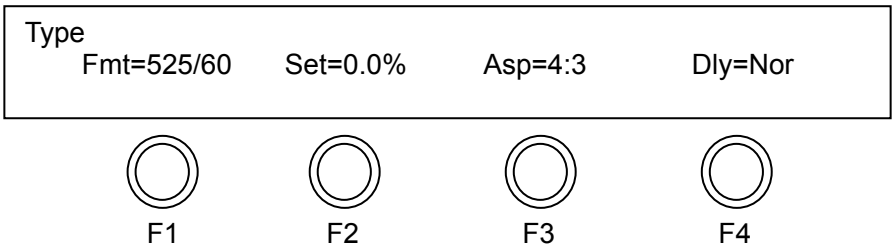
4-2. Selección del Formato de Señal del Sistema

Antes de usar el mezclador asegúrese de verificar que el formato de señal está correctamente ajustado para su sistema.

① Pulse el botón KEY4 / SYSTEM (con SHIFT iluminado) para acceder al menú [SYSTEM].



② Verifique el formato de señal de vídeo (Fmt), Setup Level (Set), Aspect, y ajustes de Delay. Si no son los adecuados para su sistema gire los controles F1, F2, F3 o F4 para hacer el ajuste. Una vez que haga el ajuste en el menú debe reiniciar el sistema.



4-3. Apagado

Antes de apagar el DFS-800PR siga el siguiente procedimiento.

① Verifique que no hay accesos al Dispositivo USB flash.

② Pulse F1 y F4 a la vez. La pantalla del panel muestra lo siguiente.

Shutdown? F2: OK F3: CANCEL

③ Pulse F2. (O Pulse F3 si quiere cancelar la operación de apagado.)

④ Al pulsar F2, el proceso de apagado comienza. La pantalla del panel cambia de la siguiente forma para indicar que se puede apagar el equipo.

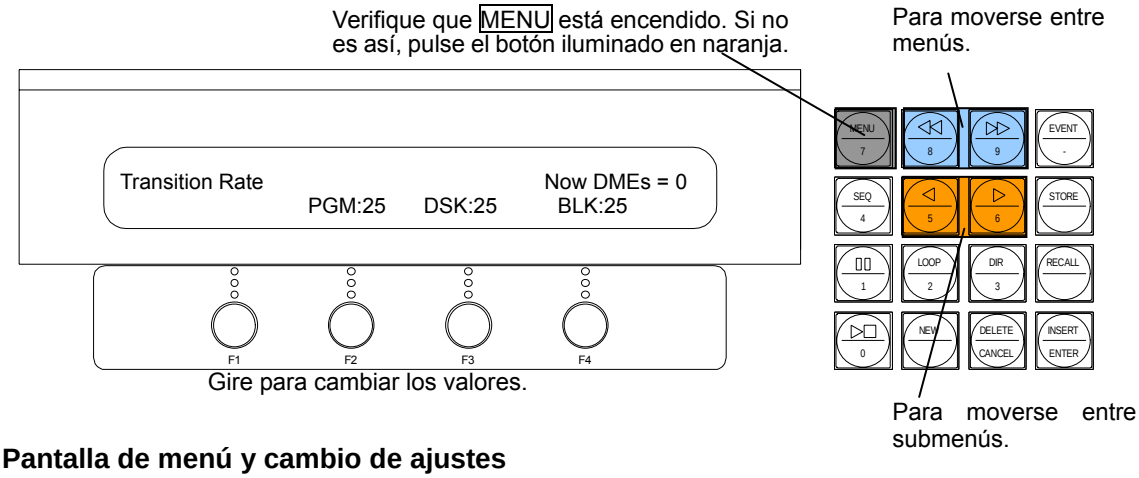
Shutdown…OK!

⑤ Apague el panel de control. Después apague el procesador del mezclador.

IMPORTANTE
Asegúrese de llevar a cabo la operación de apagado antes de apagar el sistema. Si apaga el sistema sin hacer la operación de apagado los ajustes actuales del panel no podrán ser salvados y el sistema operativo no se cerrará correctamente, y se puede dar un mal funcionamiento o un fallo al reiniciar. No apague el mezclador durante el salvado de datos, se puede causar daño a la memoria y en ocasiones el mezclador no arrancará correctamente la próxima vez. El sistema salva los últimos ajustes del panel y éstos son llamados al arrancar si el sistema es apagado correctamente.

4-4. Referencia Rápida de Ajustes de Menú

Antes de operar su unidad necesita comprender cómo hacer los ajustes usando los menús. Este capítulo provee de una visión general de los ajustes de menú. Refiérase a la sección **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**. "Descripción de los Menús" para más detalles.

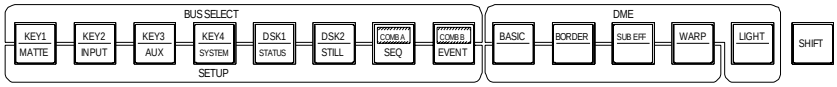


◆ **Pantalla de menú y cambio de ajustes**

El título del submenú se muestra arriba a la izquierda de la ventana.
Hasta 4 elementos se pueden mostrar en la parte inferior de la ventana.
Los controles F1 a F4 se usan para hacer los ajustes.

◆ **Acceso a un Menú**

Pulse para iluminar alguno de los siguientes botones.



◆ **Moverse entre Menús y dentro de Menús**

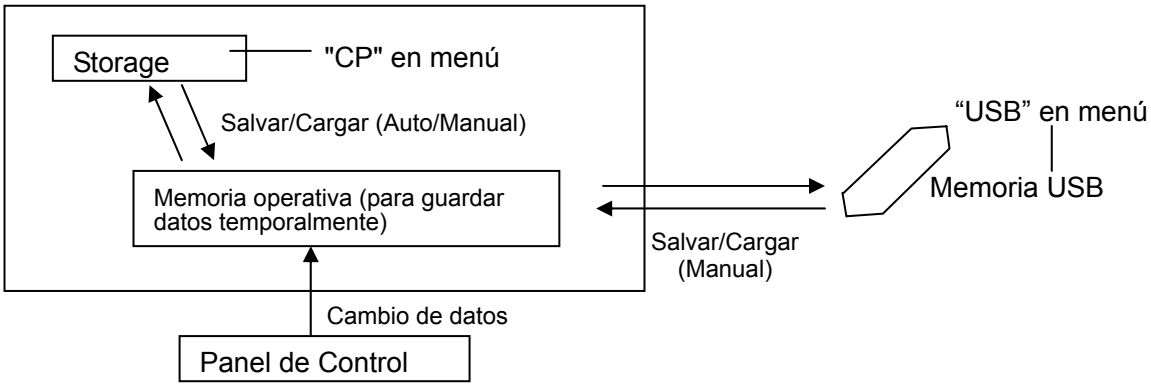
◁ ▷ Los botones con una sola flecha se usan para moverse entre submenús de un menú.

◁◁ ▷▷ Los botones con doble flecha se usan para moverse entre menús.

Verifique que MENU está iluminado en naranja en el teclado. Si no lo está pulse el botón que esté iluminado en naranja (SEQ o EVENT) para apagarlo. La luz de MENU se enciende, y el teclado entra en el modo Menú, y los botones de flechas se pueden usar para seleccionar menús.

4-5. Gestión de Archivos

La unidad DFS-800CP tiene un dispositivo de almacenamiento (Storage) y puede salvar y cargar datos de y al panel de control. Cuando la unidad arranca lee los datos salvados y los carga en la memoria operativa. Los datos salvados son automática o manualmente cargados o reemplazados durante las operaciones con el panel.
Las operaciones en el panel usan o cambian los datos en la memoria operativa. Así que tras terminar un evento o una Operación con Secuencias, los cambios temporales se perderán, y no podrán ser recuperados a no ser que sean guardados manualmente en el panel de control.



◆ **Estructura de Directorios del Panel de Control**

Raíz	DFS-800.evt DFS-800.oud	Datos de Eventos Datos de otros ajustes	
Stl	Stl *.*	Archivos de Almacenamiento de Imágenes	vif (Y,CB,CR data), jpg, tga, bmp
Seq	*.Seq	Archivos de Secuencias	[0□ * □99]

◆ **Estructura de Directorios de la memoria USB**

USB	DFS-800*.oud DFS-800 *.evt	Datos de eventos Datos de otros ajustes	} n grupos [a□n□j]
Stl	Stl **.*** Nº	Archivos de almacenamiento de imágenes	vif (Y,CB,CR data), jpg, tga, bmp
Seq	*.Seq	Archivos de Secuencias	[0□ * □99]

La cantidad de datos varía según el formato de almacenamiento de imágenes. Cuantos más datos de imagen menos comprimido estará el archivo (vif, bmp, tga). Se recomiendan memorias USB de 256 MB o más.

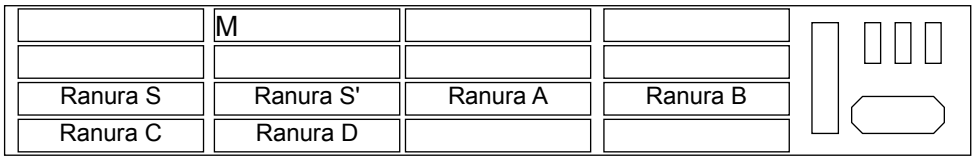
DFS-800.evt	Datos de Eventos
DFS-800.oud	Datos de otros ajustes

4-6. Opción de Expansión de Entradas

El DFS-800 cuenta con 8 entradas de vídeo digital (In01-In08) es la configuración estándar. Con las tarjetas opcionales (BKDF-810 o BKDF-811) se pueden añadir 8 entradas de vídeo digital más al DFS-800. Vea la sección **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**. "Combinaciones Disponibles de Instalación de Tarjetas" para más detalles. Para el procedimiento de instalación refiérase al Manual de Instalación del BKDF-810 o del BKDF-811.

4-6-1. Combinaciones Disponibles de Instalación de Tarjetas

Una vez que instale la tarjeta de entradas analógicas, refiérase a la sección **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**. "Ajustes de Entradas Analógicas (Opción)" para hacer los ajustes de señal analógica.



Ranuras del panel del DFS-800PR

Ranura						Número de Entradas			Entrada digital	Entrada analógica	
Estándar		Opción									
S	S'	A	B	C	D	Digitales	Analógicas	Total	Nombre de Señal	Nombre de Señal	Tipo de señal
SDI	SDI	-	-	-	-	SDI x 8		8	In01-08	-	-
SDI	SDI	SDI	-	-	-	SDI x 12		12	In01-12	-	-
SDI	SDI	SDI	SDI	-	-	SDI x 16		16	In01-16	-	-
SDI	SDI	AI (9,10)		-	-	SDI x 8	A x 2	10	In01-08	In09	Compuesto, o Y,CB,CR
										In10	Compuesto
SDI	SDI	AI (9,10)	AI (11,12)	-	-	SDI x 8	A x 4	12	In01-08	In09, 11	Compuesto, o Y,CB,CR
										In10, 12	Compuesto
SDI	SDI	AI (9,10)	AI (11,12)	AI (13,14)	-	SDI x 8	A x 6	14	In01-08	In09, 11, 13	Compuesto, o Y,CB,CR
										In10, 12, 14	Compuesto
SDI	SDI	AI (9,10)	AI (11,12)	AI (13,14)	AI (15,16)	SDI x 8	A x 8	16	In01-08	In09, 11, 13, 15	Compuesto, o Y,CB,CR
										In10, 12, 14, 16	Compuesto
SDI	SDI	SDI	-	AI (13,14)	-	SDI x 12	A x 2	14	In01-12	In13	Compuesto, o Y,CB,CR
										In14	Compuesto
SDI	SDI	SDI	-	AI (13,14)	AI (15,16)	SDI x 12	A x 4	16	In01-12	In13, 15	Compuesto, o Y,CB,CR
										In14, 16	Compuesto

4-6-2. Ajustes de Entradas Analógicas (Opción)

Al instalar la tarjeta de entrada analógica (BKDF-811), se pueden añadir entradas de compuesto analógico y componentes analógicas (Y,CB,CR) al DFS-800. Las de compuesto analógico sólo se pueden asignar a In10, In12, In14 y a In16. Tanto las entradas de compuesto analógico o las de componentes analógicas (Y,CB,CR) se pueden asignar a In09, In11, In13, y a In15. Si se usa Y,CB,CR seleccione el nivel de señal de vídeo a Betacam o SMPTE. Como en el caso de las entradas SDI estándar SDI, las funciones de Proc Amp y de Input Still están disponibles para las entradas analógicas (el mezclador opera en el modo FS cuando se procesa una entrada analógica).

◆ **Ajustes de señal de entradas analógicas**

① En la sección de selección del bus PST, pulse el botón de bus al que la señal de entrada analógica esté asignada. (Vea la sección **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**. "**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**.")

② Con SHIFT encendido, pulse el botón KEY2/INPUT.

③ Use los botones de una sola flecha en la sección de teclado (con MENU encendido) para ir al submenú [Analogue Input].

④ Gire F1 para seleccionar el formato de señal de vídeo analógico. Gire F2 para seleccionar el nivel de señal.

```
Analog Input
      F=Compst      L=Betacam
```

Parámetro		Ajuste	Descripción
F	Formato de Vídeo	Compst (Compuesto), Y,CB,CR (Componentes)	Usado para seleccionar el formato de señal de vídeo analógico. Y,CB,CR solo son asignables a In09, In11, In13, y a In15. Vea 4-6. "Opción de Expansión de Entradas" para más detalles.
L	Nivel de Entrada	Betacam, SMPTE	Usado para seleccionar el nivel de señal cuando el Formato de Vídeo está en Y,CB,CR.

IMPORTANTE

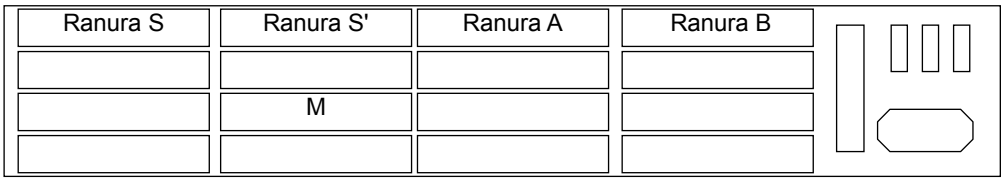
El formato de vídeo (NTSC/PAL) y el ajuste ON/OFF para señales de entrada se hacen en el menú [System]. (Vea la sección **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia. "¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**.") Este ajuste se aplica a las señales tanto de entrada como de salida.

4-7. Opción de Expansión de Salidas

Con las tarjetas opcionales (BKDF-860 o BKDF-861), se pueden añadir 8 salidas auxiliares al DFS-800. Vea la sección **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**. "**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**" para más detalles. Para el procedimiento de instalación refiérase al Manual de Instalación del BKDF-860 o del BKDF-861.

4-7-1. Combinaciones Disponibles de Instalación de Tarjetas

Una vez que instale la tarjeta de salida analógica, refiérase a la sección **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**. "Ajustes de Salidas Analógicas (Opción)" para hacer los ajustes de la señal analógica.



Ranuras del panel del DFS-800PR

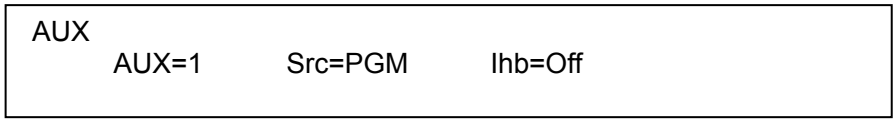
Ranura				Número de Salidas			Salida Digital	Salida Analógica	
Estándar		Opción							
S	S'	A	B	Digital	Analógico	Total	Nombre de Señal	Nombre de Señal	Tipo de señal
SDO	SDO	-	-	SDI x 8	-	8	Programa 1-2 Prev, Clean Aux1-4		-
SDO	SDO	SDO	-	SDI x 12	-	12	Programa 1-2 Prev, Clean Aux1-8		-
SDO	SDO	SDO	SDO	SDI x 16	-	16	Programa 1-2 Prev, Clean Aux1-12		-
SDO	SDO	AO (5,6)	-	SDI x 8	A x 2	10	Programa 1-2 Prev, Clean Aux1-4	Aux 5	Compuesto, Y,CB,CR o GBR
								Aux 6	Compuesto
SDO	SDO	AO (5,6)	AO (7,8)	SDI x 8	A x 4	12	Programa 1-2 Prev, Clean Aux1-4	Aux 5, Aux 7	Compuesto, Y,CB,CR o GBR
								Aux 6, Aux 8	Compuesto
SDO	SDO	SDO	AO (9,10)	SDI x 12	A x 2	14	Programa 1-2 Prev, Clean Aux1-8	Aux 9	Compuesto, Y,CB,CR o GBR
								Aux 10	Compuesto

4-7-2. Ajustes de Salidas Analógicas (Opción)

Al instalar la tarjeta de salidas analógicas (BKDF-861), se pueden añadir salidas de compuesto analógico y componentes analógicas (Y,CB,CR) al DFS-800. Las de compuesto analógico sólo se pueden asignar a AUX06, AUX08, y a AUX10. Tanto las salidas de compuesto analógico o las de componentes analógicas (Y,CB,CR) se pueden asignar a AUX05, AUX07, y a AUX09. Si se usa Y,CB,CR seleccione el nivel de señal de vídeo a Betacam o SMPTE.

◆ **Ajustes de señal de Salidas Analógicas**

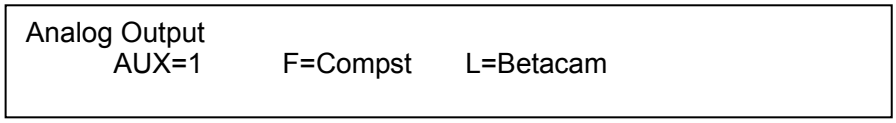
① Con SHIFT encendido, pulse el botón KEY3/AUX para mostrar el menú [AUX].



② Gire F1 para seleccionar una salida auxiliar de AUX1 a 12 (AUX5 a 12 son opcionales).

③ Gire F2 para seleccionar una fuente de señal. Vea la sección **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**. "Asignación de Señales a Salidas Auxiliares" para más detalles.

④ Gire F2 para seleccionar el formato de señal de vídeo analógico. Gire F3 para seleccionar el nivel de señal.



Parámetro		Ajuste	Descripción
F	Formato de vídeo	Compst (Compuesto), YCBCR(Componente) GBR (Componente)	Usado para seleccionar el formato de señal de vídeo analógico. Y,CB,CR solo asignables a AUX05, AUX07 y AUX09. Vea 4-7. “Opción de Expansión de Salidas” para más detalles.
L	Nivel de Salida	Betacam, SMPTE	Usado para seleccionar el nivel de señal cuando el Formato de vídeo está en Y,CB,CR .

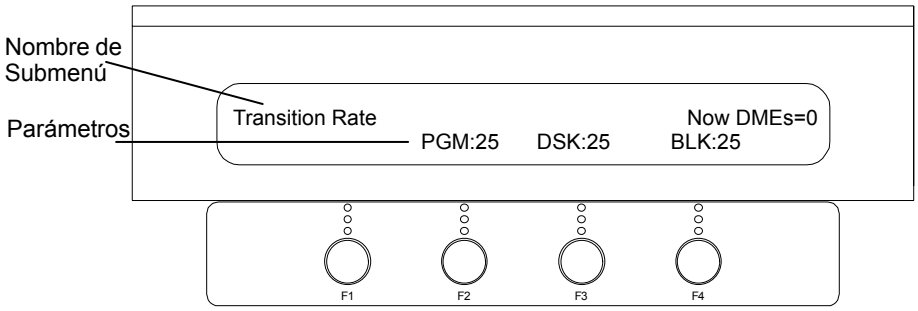
IMPORTANTE
El formato de vídeo (NTSC/PAL) y el ajuste ON/OFF para señales de entrada se hacen en el menú [System]. (Vea la sección **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia. "¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**.”) Este ajuste se aplica a las señales tanto de entrada como de salida.

5. Descripción de los Menús

Los parámetros operacionales (items) del DFS-800 se ajustan en los menús de la pantalla de 2 líneas. Las siguientes subsecciones explican la estructura de los menús y cómo se accede a ellos para cambiar los valores de los parámetros.

5-1. Realización de Ajustes de Menús

Cuando haya inicializado el sistema o pulsado el botón MIX en la sección de transiciones, la pantalla muestra lo siguiente.



Los controles cambian los valores

- El nombre del submenú se muestra en la esquina superior izquierda de la pantalla.
- Hasta cuatro parámetros pueden ser mostrados en la parte inferior de la pantalla.
- Los controles de función F1 a F4 se usan para cambiar el parámetro por encima de cada control.

En el anterior ejemplo se muestra el submenú [Transition Rate]. Los ajustes para los parámetros PGM (Program), DSK y BLK (Black) se pueden cambiar girando F2, F3 y F4, respectivamente.

◆ **Operaciones de Control de Función.**

Operaciones de control de función	Descripción
Girar a derechas (CW)	Incremento del valor.
Girar a izquierdas (CCW)	Decremento del valor.
Presionar	Cambia a Entrada de Teclado (Keypad).
Pulsar y mantener pulsado	Comienza procesos como "Save", "Load", etc.
	Resetea el parámetro al valor por defecto (al mantener al menos un segundo pulsado).

Los ajustes de los menús se pueden hacer en una pantalla VFD normalmente usando los controles. Hay de todos modos otras dos formas de cambiar los ajustes, el teclado y el joystick.

5-1-1. Entrada de Teclado (Keypad)

Puede usar el teclado para introducir ajustes numéricos en un menú. El procedimiento general para la utilización del teclado es el siguiente.

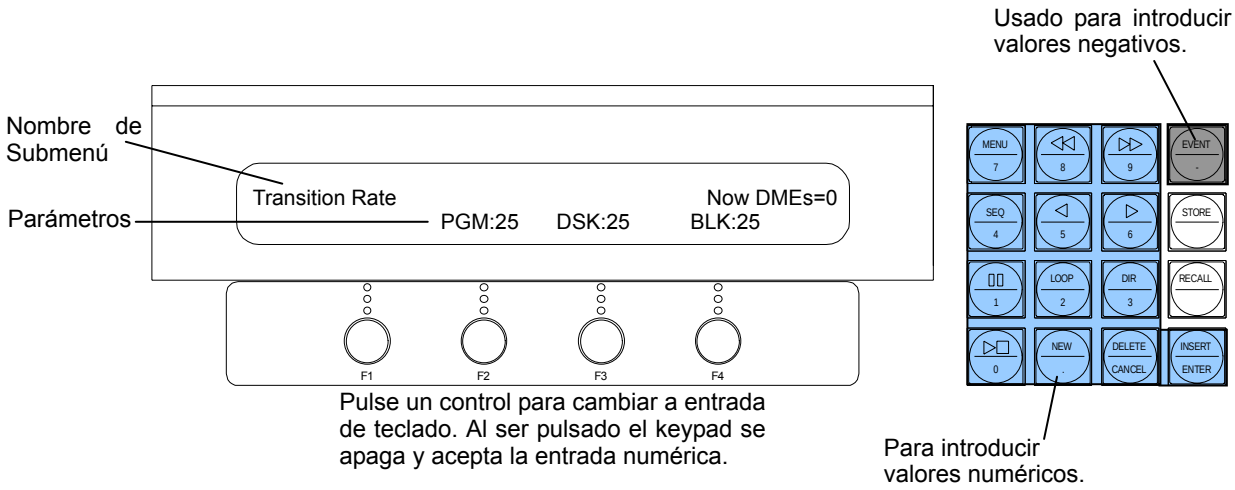
① Pulse el control (F1 - F4) para seleccionar un bloque de parámetros. El teclado se apaga para aceptar la entrada numérica.

② Introduzca el ajuste con el teclado.

③ Pulse ENTER para ajustarlo en el bloque de parámetros seleccionado.

◆ **Notas Adicionales sobre la Entrada de datos con Teclado (Keypad):**

- Pulsando Cancel antes de Enter se borran los cambios sin llegar a aplicarlos.
- El botón - para ajustar un valor negativo. Para introducir un valor negativo primero introduzca el número y luego pulse el botón -.

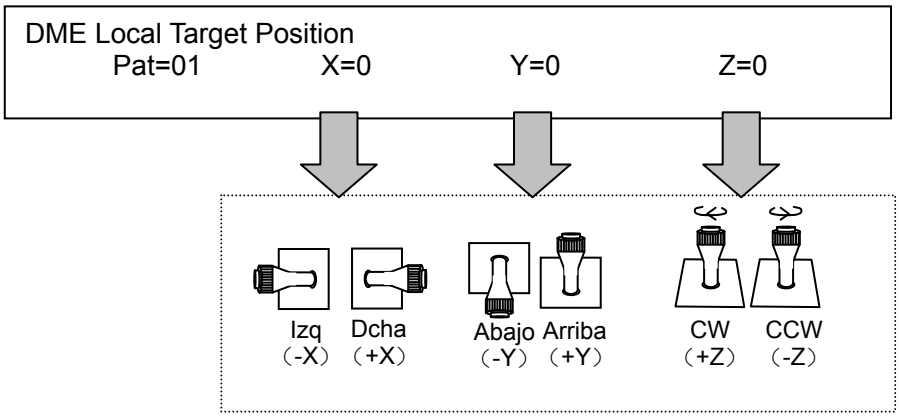


IMPORTANTE
Los números del teclado solo se pueden usar para introducir ajustes de parámetros de naturaleza numérica, como 100, 0, etc. Al pulsar un control, púlselo suavemente y suéltelo antes de un segundo. Si pulsa el control durante más de un segundo el ajuste es devuelto a su valor por defecto.

5-1-2. Entrada de Joystick

Puede usar el joystick para introducir ajustes en los menús. El procedimiento general para la utilización del joystick es el siguiente.

Al mover el joystick en las direcciones X (izq. / dcha.), Y (abajo / arriba) o Z (girar CCW o CW) cambiarán los ajustes del segundo, tercer y cuarto parámetros en cualquier submenú.

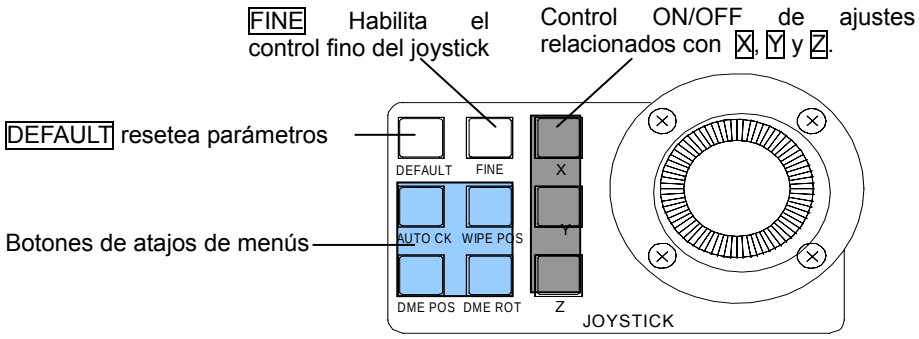


◆ **Notas Adicionales sobre la Entrada de datos con Joystick:**

- Los botones X, Y, y Z determinan qué parámetros pueden ser cambiados con el movimiento del joystick. Por ejemplo, si solo están encendidos los botones X e Y, puede cambiar solo los parámetros X (el segundo en la pantalla) e Y (el tercero en la pantalla). Si los 3 botones están apagados el parámetro relacionado está bloqueado y no puede ser cambiado con el joystick.
- Para seleccionar un control fino con el joystick, pulse FINE encendiéndolo.
- El botón DEFAULT resetea los 3 correspondientes parámetros a sus valores por defecto.
- Pulse los botones bajo cada parámetro para accede a cada uno de ellos.

Botón	Menú			Parámetros
WIPE POS	WIPE			Wipe Center Position (X, Y, Angle)
* DME POS	M/E KEY1-4 DSK1-2 Pre-combiner A Pre-combiner B	DME	BASIC	Local Position (X, Y, Z)
* DME ROT				Local Rotation (X, Y, Z)
AUTO CK	KEY1-4			CK Position (X, Y)

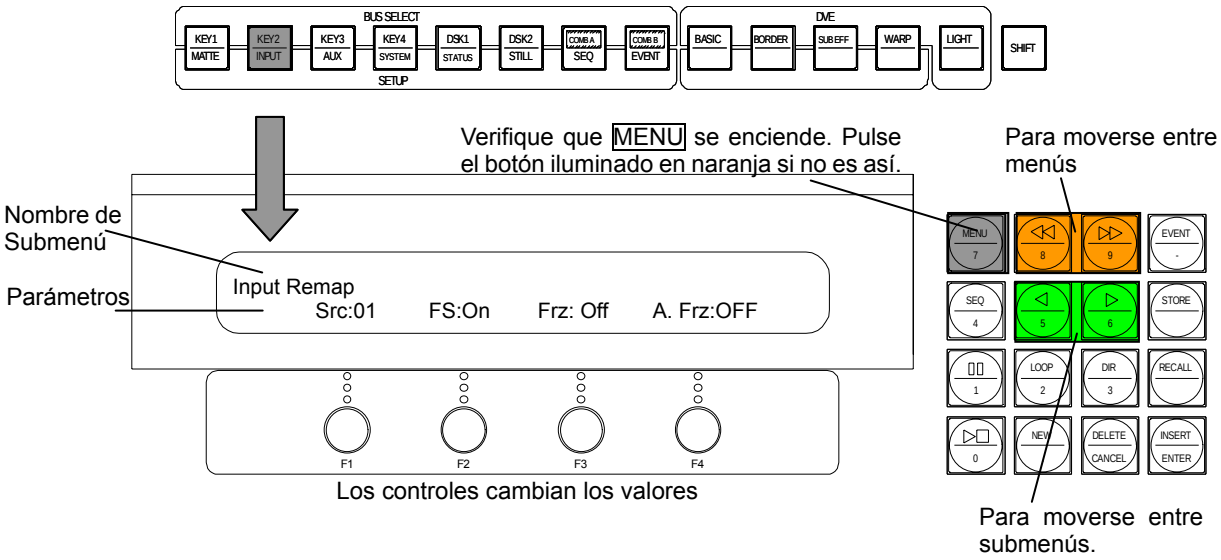
* El bus específico cuyos menús DME Position y Rotation se abrirán está determinado por el menú de bus mostrado inmediatamente antes. Por ejemplo, si el menú de KEY1 se mostró inmediatamente antes, se abrirán los menús DME Position y Rotation de KEY1.



5-2. Acceso a los Menús

Para mostrar un menú, pulse el botón respectivo en las secciones de BUS SELECT, SETUP y DME encendiéndolo. Cada menú tiene varios submenús. Al acceder a un menú por primera vez se muestra el primer submenú en la pantalla y los valores de sus parámetros están listos para ser cambiados. Vaya al siguiente submenú, pulse el botón derecho de una sola flecha en la sección de teclado. Para acceder los menús de [SETUP], pulse y encienda SHIFT a la derecha de la hilera de botones.

Asumiendo que haya presionado INPUT en la sección SETUP con SHIFT encendido por primera vez, el submenú [Input Remap] será mostrado de la siguiente forma.



Ahora puede cambiar los ajustes de los parámetros Source, FS, Freeze y Auto Freeze en el submenú usando los respectivos controles.
En este caso, el botón derecho de una sola flecha en la sección de teclado se ilumina en verde. Pulsar este botón de flecha le permite pasar a la pantalla del siguiente submenú. Esta vez ambos botones de una sola flecha en la sección de teclado se iluminan en verde para indicar que puede ir al siguiente o al anterior submenú.
Si quiere abrir otro menú, pulse un botón en las secciones SUB SELECT, SETUP y DME. (Vea la sección **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**. "Vista General de los Menús" para más detalles.)

◆ **Desplazamiento entre Menús y dentro de un Menú**

Los botones de una sola flecha se usan para moverse entre submenús.

Los botones de doble flecha se usan para moverse entre menús.

IMPORTANTE
Puede acceder a menús y submenús usando ambos tipos de botones de flechas sólo cuando el teclado está en el **Modo Menú** (MENU está iluminado en la sección de teclado). Antes de operar con menús, verifique que MENU está iluminado en naranja en el teclado. Si no es así, pulse el botón iluminado de naranja (SEQ o EVENT) para apagarlo. MENU se enciende, y el teclado entra en el Modo Menú, y se pueden usar los botones de flechas para seleccionar menús.

5-2-1. Vista General de los Menús

◆ Botones de acceso de menús

Los botones en las secciones BUS SELECT y SETUP tienen dos etiquetas. Pulse el botón SHIFT iluminándolo para activar las etiquetas inferiores de los botones. Por ejemplo, pulsando en botón KEY1/MATTE con SHIFT iluminado se abre el menú [SETUP] - [Matte]. A continuación hay una vista general de los Menús mostrando los botones (etiquetas) que abren cada menú.

Menús M/E (para el bus de fondo)

Los menús de ajustes de transiciones de M/E y de PGM se pueden acceder pulsando MIX, WIPE o DME en la sección de transiciones.
Para abrir el submenú [Fader Limit], pulse el botón FADER LIMIT dos veces rápidamente.

Menús Keyer

La selección de tipo de key no se hace en un menú, sino con un botón de selección en la sección KEYER. Por ejemplo, para ajustar KEY1 como key externo y acceder el menú de KEY1, primero pulse KEY1 en la sección BUS SELECT, luego pulse EXT en la sección KEYER. Al menú de auto chromakey se accede pulsando AUTO CK en la sección de joystick tras seleccionar un bus de key en la sección BUS SELECT.

Menús DME

Cada bus tiene sus propios menús DME dedicados. Para acceder los menús DME de un bus específico, primero pulse un botón de bus en la sección BUS SELECT, luego pulse BASIC, BORDER, WARP (opcional), SUB EFF, y LIGHT en la sección de DME. Por ejemplo, si quiere modificar el KEY1 usando el DME, pulse el botón KEY1 en la sección de BUS SELECT para encender el botón, luego pulse un botón de menú de DME para mostrar el menú y realice los ajustes.

◆ Menús M/E, Keyer y Setup

Botón		Menú accedido		Submenú accedido
KEY1 KEY2 KEY3 KEY4 DSK1 DSK2	EXT	KEY1 KEY2 KEY3 KEY4 DSK1 DSK2	External Key	External Key 1-2
	SELF		Self Key	Self Key 1-2
	CK		Chroma Key	CK Manual 1-4, CK Other
	CK AUTO (*1)		Chroma Key	CK Auto
	MASK		Key Mask	Key Mask
	EDGE SHADOW		Edge Shadow	Edge Type, Edge Position, Edge Color1-2
	BASIC, BORDER, SUB EFF, WARP, LIGHT		DME Modify	(Vea menús DME)
COM A COM B		Formation		Combiner Formation
COM A COM B	BASIC, BORDER	COM A COM B	DME Modify	(Vea menús DME)
MIX (*2)		Transition Rate		Transition Rate
DME (*2)		DME		DME Pattern
WIPE (*2)		Wipe	Wipe Pattern	Wipe Pattern
			Wipe Border	Wipe Border Color
			Wipe Modify	Aspect, Center Position(X, Y, Angle)
DME (*2)	BASIC, BORDER, SUB EFF, WARP, LIGHT	M/E	DME Modify	(Vea menús DME)
FADER LIMIT (*2)		Fader Limit		Fader Limit
MATTE		Matte		Matte Color
INPUT		Setup		Input Remap, Input Process 1-2, Analog Input, Input Rename
AUX		Aux, Output		Aux, Analog Output, Preview Clean

Botón	Menú accedido	Submenú accedido
SYSTEM	System	Type, Other, Serial, Tally, Data Backup, Update
STATUS	Status	Board Status, Alarm Status, Version
STILL	Still	Download, Capture, Export, Delete
SEQ (*3)	Sequence	Seq File, Seq Edit
EVENT (*3)	Event	Event, Event Target

(*1) El botón AUTO CK está en la sección de joystick.
(*2) Los botones MIX, WIPE, DME, y FADER LIMIT en la sección de transiciones.
(*3) Los botones SEQ y EVENT en la sección de teclado o en la sección de SETUP.

◆ Menús DME

Botón		Menú DME Modify accedido		Submenú accedido	
KEY1 KEY2 KEY3 KEY4 DSK1 DSK2 COMB A COMB B	BASIC	M/E KEY1 KEY2 KEY3 KEY4 DSK1 DSK2 COMB A COMB B	Basic	Position	Local Source, Local Target, Global Source, Global Target
				Rotation	Local Source, Local Target, Global Source, Global Target
				Aspect, Setup(*1)	
	BORDER		Border	DME Border Color, Inner Width, Outer Width DME Border Softness, DME Beveled Color, DME Hilight Setup	
KEY1 KEY2 KEY3 KEY4	SUB EFF	M/E KEY1 KEY2 KEY3 KEY4	Sub Effects	Trail	Trail 1-3, Mix Color, Decay Color
				Chroma Control	
KEY1 KEY2 KEY3 KEY4 DSK1 DSK2	WARP	M/E KEY1 KEY2 KEY3 KEY4 DSK1 DSK2	Warp	Warp OFF	
				Ripple	DME Ripple 1-3, Modifier
				Swirl	DME Swirl
				Mosaic	DME Mosaic 1-2
				Slats	DME Slats
				Lens	DME Lens 1-3, Modifier
				Page Turn	DME Page Turn 1-3
				Page Peel	DME Page Peel 1-2
				Splits	DME Splits 1-2
				Mirror	DME Mirror 1-2
				Defocus	DME Defocus
	LIGHT		Light	DME Light Type	
				DME Light1	DME Light1 Position, DME Light1 Color
				DME Light2	DME Light2 Position, DME Light2 Color

(*1) DME en este submenú ajusta DME key en ON/OFF.

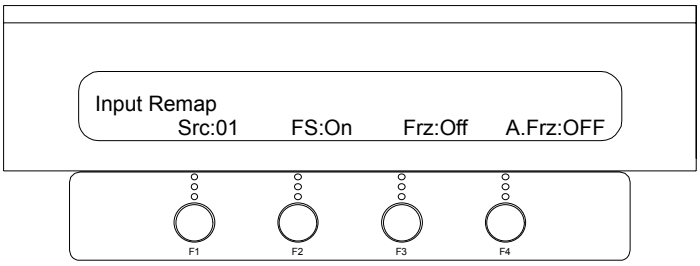
IMPORTANTE

Al pulsar un botón de menú de DME (BASIC, BORDER, SUB EFF, WARP o LIGHT) con cualquier botón de bus iluminado se abre el menú de DME para M/E (fondo).

5-3. Vuelta a Ajustes por Defecto

5-3-1. Utilización de los Controles de Menú

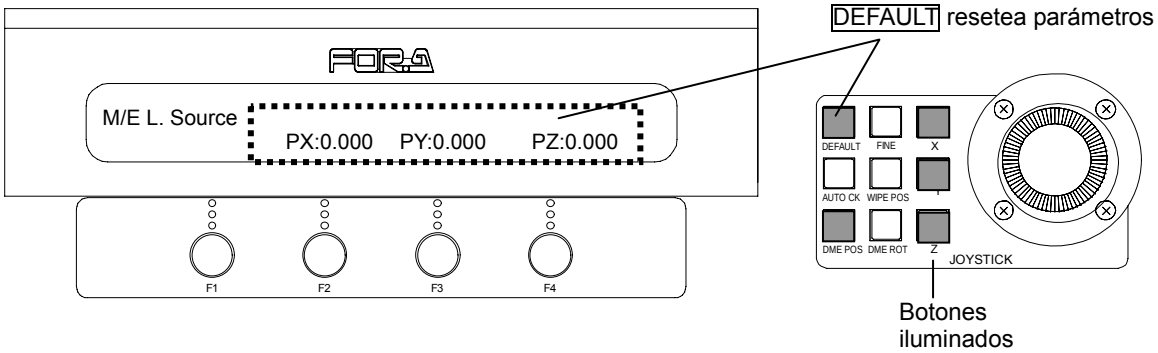
◆ **Para devolver cada Parámetro al ajuste por defecto**
Pulse y mantenga pulsado el control F1 a F4 para devolver el parámetro correspondiente al valor por defecto de fábrica.



Pulse y mantenga pulsado el botón correspondiente.

5-3-2. Utilización del Joystick

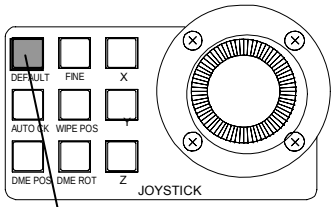
◆ **Para devolver los Parámetros X, Y, Z al ajuste por defecto**
Al pulsar el botón DEFAULT con X, Y o Z iluminados se resetean los tres correspondientes parámetros a sus valores por defecto de fábrica.



◆ **Para devolver un menú al ajuste por defecto (Menús KEY1-4, DSK1-2 y Pre-combiner A-B)**

① Pulse un botón en la sección BUS SELECT.

② Pulse y mantenga pulsado SHIFT, luego pulse DEFAULT. Todos los ajustes se devuelven a los valores por defecto de fábrica. Si hay algún botón iluminado en la sección de DME, sólo los parámetros del DME relacionado volverán a los valores por defecto de fábrica.
Pulse un botón en la sección de KEY TYPE si quiere apagar los botones en la sección de DME.



Primero pulse un botón de menú en la sección BUS SELECT.

5-4. Operaciones de GUI

Se pueden conectar una pantalla SVGA y un ratón para utilizar las Operaciones de GUI. Puede conectar y usar cualquier pantalla, como un CRT o un LCD, para mostrar los menús.

◆ **Pantalla de Estado:**
En la esquina superior derecha siempre se muestran la versión de GUI, el número de DMEs asignados y las velocidades de transición de PGM, DSK y BLK.

◆ **Carpetas de Menú:**
Los menús se muestran en un formato de carpetas. Pulsando en una carpeta muestra los componentes de esa carpeta. Hay 6 menús en la categoría superior, que se muestran en la esquina superior izquierda de la pantalla. Cada menú superior está dividido en varios menús, y algunos de estos están a su vez divididos en menús adicionales.

◆ **Submenús y parámetros:**
Los menús están divididos en un número de diferentes niveles dependiendo de cada menú específico. Cuando se pulsa en la carpeta del menú de más bajo nivel los parámetros se muestran en la parte inferior de la pantalla. Estos parámetros también se muestran simultáneamente en el panel de control. Los cambios en los valores de los ajustes no se hacen con el ratón, sino con el panel de control.

6. Enrutado de Señal

6-1. Señales de Entrada

6-1-1. Nombre de Señal

Las abreviaturas de las señales de vídeo (Nombres de Señales) usadas en el DFS-800 se muestran en la siguiente tabla. Estas señales son las que entran al Panel Trasero del mezclador y las generadas internamente, STILL1 y 2, MATTE1 a 4, BLACK, y pre-combiner A y B (si el BKDF-840 está instalado).

SEÑAL	Nombre de Señal (Por defecto)	Descripción de la señal
Black	BLK	Señal de negro
Input 01 a 16	In**	Entradas 1-16 del Panel Trasero (para 9-16 con entradas opcionales)
Still1 a Still2	Stl1, Stl2	Imágenes fijas 1-2
Matte1 a Matte4	Mat1 - Mat4	Señal de color BUS MATT
Pre Combiner A /B	ComA - ComB	Señal de salida del Pre-combiner

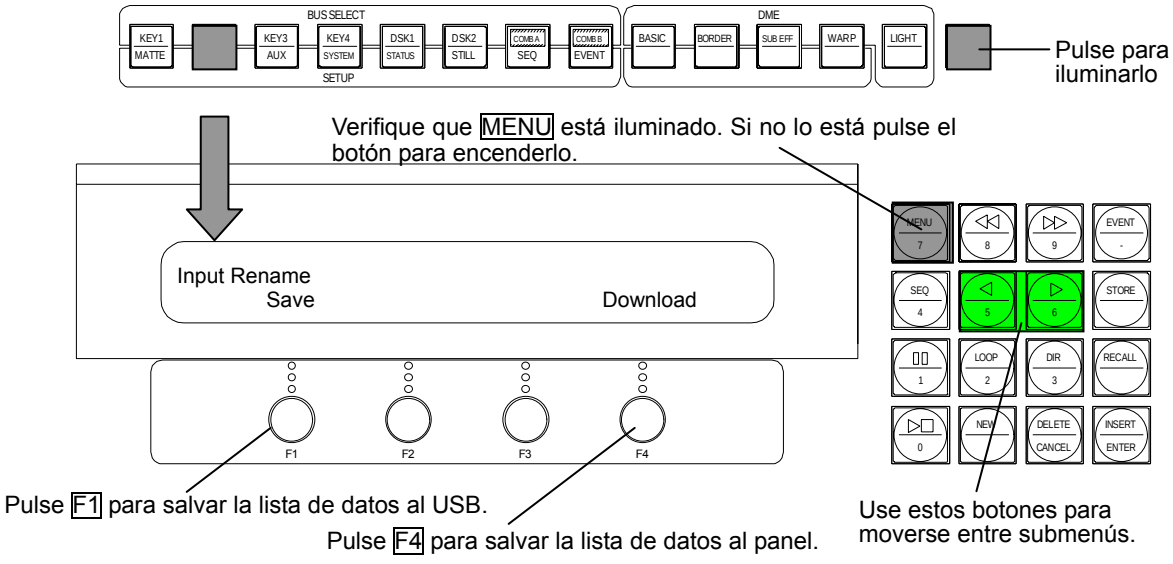
6-1-2. Cambio de un Nombre de Señal

Se puede asignar cualquier nombre (de hasta 4 caracteres alfanuméricos) a estas señales de vídeo. Para cambiar un nombre primero salve el archivo de datos en el que se guardan los nombres de las señales en la memoria USB. Después cambie los nombres guardados en el archivo, utilizando el editor del ordenador por ejemplo, y cargue de nuevo ese archivo en el panel de control. Siga el siguiente procedimiento para cambiar un nombre de señal.

① Conecte un dispositivo USB al puerto USB del panel de control.

② Pulse KEY2/INPUT (con SHIFT iluminado) para mostrar el menú [INPUT].

③ Use los botones de una sola flecha en la sección de teclado para ir al submenú [INPUT] - [Download Still].



④ Pulse y mantenga pulsado F1 un momento. Se salvará un archivo de datos llamado “dfs800.ini” en el directorio raíz del USB.

⑤ Abra este archivo usando el editor del ordenador, por ejemplo. Los contenidos del archivo se muestran a la derecha.

⑥ Renombre las señales y salve el archivo de datos.

⑦ Conecte el dispositivo USB de nuevo al Puerto USB del panel de control.

Abra el submenú [INPUT] - [Input Remap]. Pulse y mantenga pulsado F4 un momento para descargar los datos. Los nuevos nombres se muestran inmediatamente en el panel.

<Contenido por defecto>
(dfs800.ini)

```
[InputShort]
Black = BLK
Input01 = In01
Input02 = In02
Input03 = In03
Input04 = In04
Input05 = In05
Input06 = In06
Input07 = In07
Input08 = In08
Input09 = In09
Input10 = In10
Input11 = In11
Input12 = In12
Input13 = In13
Input14 = In14
Input15 = In15
Input16 = In16
Still1 = Stl1
Still2 = Stl2
Matte1 = Mat1
Matte2 = Mat2
Matte3 = Mat3
Matte4 = Mat4
Matte5 = Mat5
Comb_A = ComA
Comb_B = ComB
```

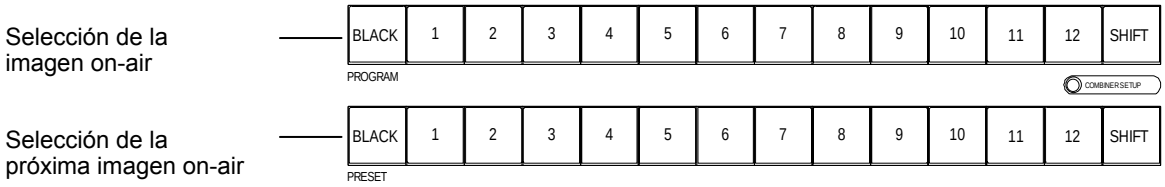
NOTA

Si nombra una señal usando 5 o más caracteres, el 5º y subsiguientes caracteres no aparecerán en el panel de control.

Los nombres cambiados no son soportados por los dispositivos periféricos.

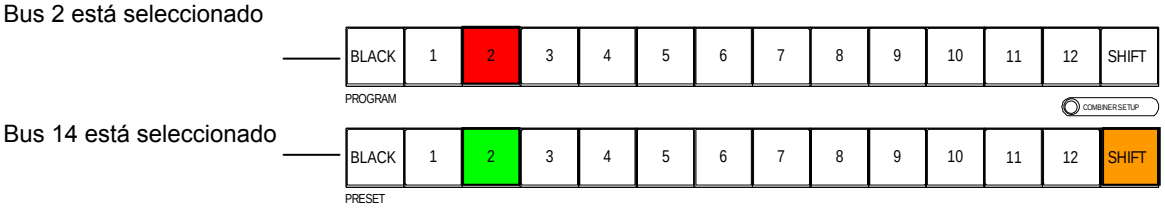
6-1-3. Selección de Señales de Fondo

Las entradas primarias del mezclador y las señales generadas internamente pueden ser asignadas a los 12 botones de cada bus del M/E (PGM y PST). Al presionar un botón de bus en la sección de M/E se selecciona una imagen de fondo.


Selección de la imagen on-air
BLACK 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 SHIFT
PROGRAM
COMBINER SETUP
Selección de la próxima imagen on-air
BLACK 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 SHIFT
PRESET

◆ **Selección de señales con los botones de Bus y con SHIFT**

Cada botón de bus tiene dos estados: con shift y sin shift, con lo que se pueden asignar dos señales de vídeo a cada botón de bus, haciendo un total de 24 señales que pueden asignarse libremente a los botones de bus. El botón SHIFT conmuta entre los dos estados de los botones de bus. Puede seleccionar Black y Bus01 a 12 pulsando los botones con SHIFT apagado. Puede seleccionar Black y Bus 13 a 24 pulsando los botones con SHIFT iluminado.

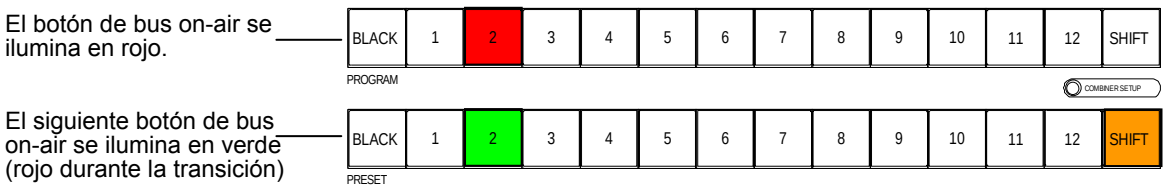

Bus 2 está seleccionado
BLACK 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 SHIFT
PROGRAM
COMBINER SETUP
Bus 14 está seleccionado
BLACK 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 SHIFT
PRESET

◆ **Modo SHIFT**

Normalmente los botones con shift se seleccionan tras pulsar y encender el botón SHIFT, y al pulsar SHIFT de nuevo éste se apaga (modo **Toggle Shift**). Esto se puede cambiar al modo **Momentary Shift**. En este modo es necesario mantener pulsado el botón SHIFT mientras pulsa un botón de bus. El ajuste del modo de shift se hace en el parámetro Bus Shift mode en el submenú [SYSTEM]-[Other].

◆ **Indicadores luminosos de botones de Bus**

Si **la palanca está en uno de sus extremos** y el botón AUTO está **apagado**, el botón seleccionado en el bus de PST se ilumina en **verde**. Si **la palanca no está en uno de sus extremos** o hay una operación automática **en curso**, los botones seleccionados de PGM/PST se iluminan en **rojo**. Después de que la transición se complete los botones de bus conmutan (flip-flop) entre sí.


El botón de bus on-air se ilumina en rojo.
BLACK 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 SHIFT
PROGRAM
COMBINER SETUP
El siguiente botón de bus on-air se ilumina en verde (rojo durante la transición)
BLACK 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 SHIFT
PRESET

6-1-4. Asignación de Señales en un Bus M/E

Las señales fuentes de vídeo pueden ser asignadas libremente a los botones de bus para seleccionar el fondo. Las señales de entrada de vídeo (8 entradas estándar, 16 opcionalmente), 4 señales MATTE, 2 señales STILL, 2 salidas de pre-combiner o BLACK se pueden asignar libremente a los 24 buses de la sección de PGM/PST (usando el botón SHIFT). Las asignaciones de señal son compartidas por PGM y PST del M/E.

◆ **Asignación por defecto de botones de bus**

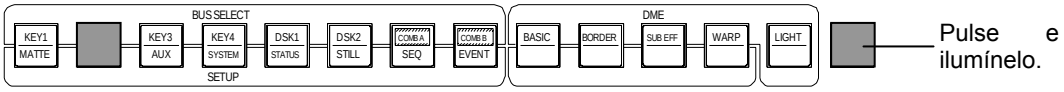
En el ajuste por defecto de fábrica las señales de vídeo están asignadas a los botones de bus de la siguiente forma.

Botón de bus		Señal de vídeo	Botón de bus		Señal de vídeo
Con SHIFT sin iluminar:	BLACK	Black	Con SHIFT iluminado:	BLACK	Black
	1 - 8	In01 - In08		1 - 8	In09 - In16
	9 - 10	Matte1 - Matte2		9 - 10	Matte3 - Matte4
	11	Still1		11	Still2
	12	Pre Combiner A		12	Pre Combiner B

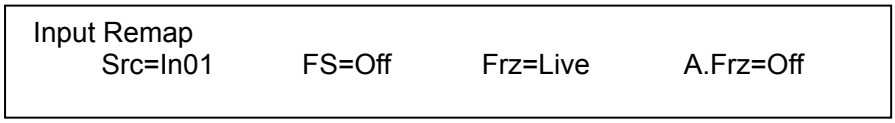
◆ **Asignación de señales de vídeo a los botones de bus de M/E**

Las asignaciones de señal de los botones de bus se pueden hacer en el submenú [INPUT]-[Input Remap].

① Pulse el botón SHIFT junto a la sección de DME, iluminándolo en naranja, y después pulse el botón KEY2/INPUT.



② Use los botones de una sola flecha en la sección de teclado (con MENU encendido) para ir al submenú [INPUT] - [Input Remap].



③ Pulse un botón de bus en el que quiera asignar una señal en el bus PST.

④ Gire F1 para seleccionar una señal de vídeo. (Vea la sección **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**. "**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**" para las abreviaturas de los nombres de señal.)

IMPORTANTE
Para usar entradas vivas verifique que Frz (Freeze Mode) está ajustado a Live. (Vea la sección **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**. "Señales de Entrada y Ajustes del Sincronizador de Cuadro" para más detalles.)

⑤ Repita los pasos ③ a ④ para completar el ajuste de otros botones de bus. Asegúrese de que el botón SHIFT está iluminado en el bus de PST al asignar los buses 13 a 24.

6-1-5. Señales de Entrada y Ajustes del Modo del Sincronizador de Cuadro

El DFS-800 incluye un sincronizador de cuadro interno (FS) para cada entrada, de forma que puede aceptar señales de vídeo asíncronas. En el DFS-800 el FS puede no solo sincronizar entradas vivas, sino también congelar y reproducir imágenes de vídeo o imágenes congeladas y almacenadas en memoria. Esto puede ser ajustado en el submenú [Input] ([Setup]) - [Input Remap]. (Vea la sección **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**. "**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**" para almacenar imágenes a la memoria del FS.)

① Pulse el botón SHIFT junto a la sección de DME, iluminándolo en naranja, y luego pulse el botón KEY2/INPUT.

② Use los botones de una sola flecha en la sección de teclado (con MENU encendido) para ir al submenú [INPUT] - [Input Remap].

```
Input Remap
     Src=In01      FS=Off      Frz=Live      A.Frz=Off
```

Parámetro		Por defecto	Ajuste
Src	Source Assign	In01	In01-16, Stl1-3, Mat1-4, ComA, ComB
FS	FS Mode	Off	On, Off
Frz	Freeze Mode	Live	Live (Imagen viva), Frm (Frame), Odd (Campo impar), Even (Campo par)
A. Frz	Auto Freeze Mode	Off	On, Off

③ Pulse un botón de bus en el bus de PST para el que quiera ajustar los modos FS y Freeze.

④ Cuando use el FS como un sincronizador de cuadro o como una memoria de cuadro, gire F2 para ajustar FS Mode a On. Si está en Off, no se puede almacenar una imagen congelada o aceptar entradas asíncronas. Por lo tanto cuando hay una imagen en la memoria del FS, el FS Mode se ajusta a On y Frz a Frm automáticamente.

◆ **Vídeo vivo congelado**

Si quiere congelar una imagen viva manualmente, gire F3 para seleccionar de entre Frame (congelado de cuadro), Odd y Even (congelado de campo).

◆ **Auto congelado**

Cuando el FS Mode está ajustado a On, puede usar la función de Auto Freeze. Si el Auto Freeze Mode está ajustado a On y hay una pérdida de señal de vídeo, el FS automáticamente mantiene la última imagen (el último campo) en su salida.

IMPORTANTE
Cuando se almacena una imagen en memoria, ésta queda automáticamente seleccionada y no se puede reproducir ni vídeo vivo ni congelado en el FS al seleccionar la entrada correspondiente.

6-1-6. Ajustes de Señales de Entrada (Proc Amp)

Las señales de entrada de vídeo pueden ser también ajustadas usando el Proc Amp interno. Los ajustes se pueden hacer en los submenús [Input] - [Process1] y [Process2].

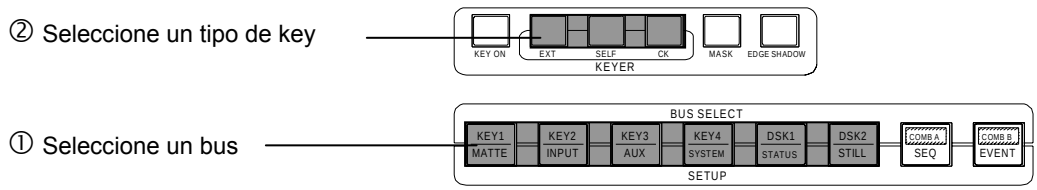
Input Process 1 WClp=0.0 BClp=0.0 LGN=1.5 Set=0.0

Input Process 2 CClp=0.0 CGN=1.5 Trm=0 Hue=0.0

Parámetro		Por defecto	Descripción
WClp	White Clip	109.0	Recorte del nivel de blanco.
BClp	Black Clip	-7.0	Recorte del nivel de negro.
LGN	Luminance Gain	100.00	Ganancia de luminancia.
Set	Setup	0.0	Nivel de negro.
CClp	Chroma Clip	111.0	Recorte del nivel de chroma
CGN	Chroma Gain	100.0	Ganancia de chroma.
Trm	H Phase Trim	0	Ajuste de fase de H (Activo solo cuando se procesa una señal analógica.)
Hue	Hue	0.0	Ajuste del tono.

6-1-7. Selección de Señales para Keys y DSKs

El DFS-800 no tiene botones de bus de key dedicados, es por ello que las señales usadas en los keys no pueden ser seleccionadas con botones, sino en menús. No obstante, el tipo de key no se selecciona en el menú, sino con los botones de tipo de key. Para abrir un menú de key, primero pulse el botón de bus del key que quiera ajustar en la sección BUS SELECT, y luego pulse un botón de tipo de key en la sección de KEYER por encima de la sección BUS SELECT



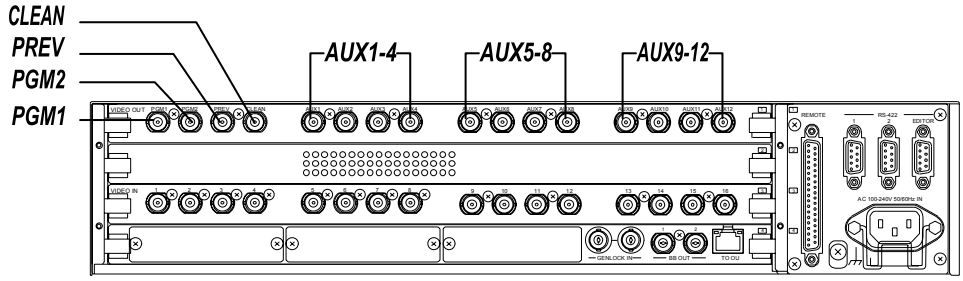
En la ventana aparece el menú del key correspondiente.

External Key1 KIns=Stl1 KSrc=In01 GN=6.2 Clp=0.0

Seleccione las señales para el key en los parámetros KIns (key insert) y KSrc (key source). Vea la sección **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**. "**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**" para más detalles.

6-2. Selección de Salida

El DFS-800 tiene 8 salidas de vídeo en la configuración estándar: Program1, Program2, Preview, Clean y Auxiliary 1 a 4. Se pueden añadir hasta 8 salidas auxiliares (16 salidas en total) instalando dos tarjetas de salida opcionales (BKDF-860 y/o BKDF-861) como se muestra en la siguiente figura.



Las señales de salida de los dos primeros conectores de PGM no se pueden cambiar. No obstante, las señales de las salidas PREV y CLEAN pueden ser seleccionadas en el menú. (Vea la sección 6-2-2. “Selección de Señales para PREV y CLEAN.”) Las entradas primarias de las señales generadas internamente se pueden asignar libremente a las salidas auxiliares. (Vea la sección **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**. **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**.) Siga el siguiente procedimiento para seleccionar o asignar señales a las salidas de PREV, CLEAN y AUX.

6-2-1. Asignación de Señales a Salidas Auxiliares

① Pulse el botón KEY3/AUX (con SHIFT iluminado) para mostrar el menú [AUX].

② Gire F1 para seleccionar un bus de salida auxiliar de AUX1 a 12 (AUX5-12 son opcionales).

```
AUX
        AUX=1        Src=PGM        Ihb=Off
```

③ Gire F2 para seleccionar una fuente de señal para el bus auxiliar. Se pueden seleccionar las señales de la siguiente tabla.

Fuente de señal	Nombre de Señal	Descripción
Black	Blk	Negro
Input 01-Input16	In01-In16	Señales de entradas primarias (9-16 opc.)
Still1 Still2	STL1 STL2	Still1 Still2
Matte1-Matte4	Mat1 - Mat4	Buses de generador interno de color 1 - 4
Pre Combiner A Pre Combiner B	ComA ComB	Imágenes pre-combinadas hechas con los pre-combiner A y B
Pre Combiner A Key Pre Combiner B Key	ComAK ComBK	Señal de Key del pre combiner A Señal de Key del pre combiner B
Program	PGM	Salida de Programa
Preview	PREV	Salida de Previo
Clean	CLN	Salida Clean (Salida de Programa sin DSK)

④ Si el parámetro Ihb (Inhibit) está ajustado a On, la salida auxiliar correspondiente no

puede ser controlada localmente (en el panel de control).

6-2-2. Selección de Señales para PREV y CLEAN

① Pulse el botón KEY3/Aux (con SHIFT iluminado) para mostrar el menú [Aux].

② Use los botones de una sola flecha en el teclado (con MENU encendido) para ir al submenú [Preview/Clean]].

```
Preview/Clean
     PV=w/o_PV     CL=WoDSK
```

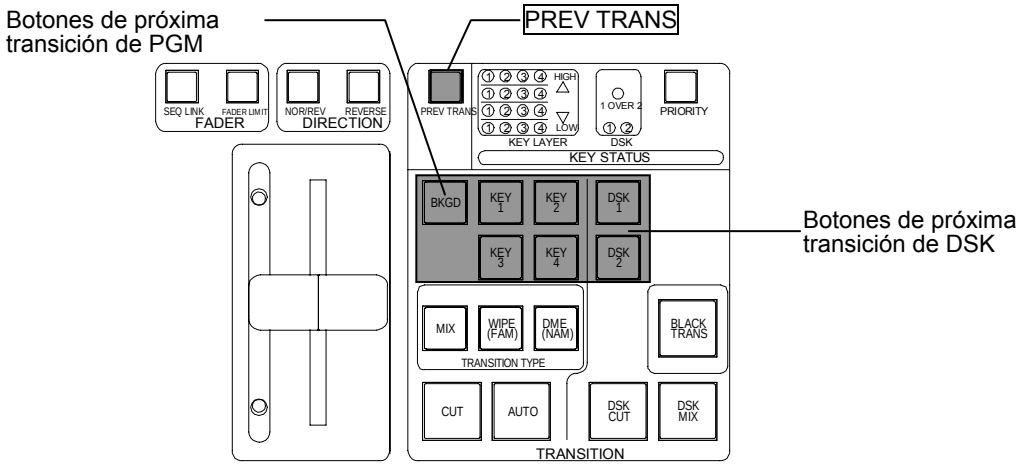
Gire F1 para seleccionar la salida de PREV. Las opciones disponibles son PV_w/D_PV(PGM PV + DSK PV), PV_woDSK(PGM PV) y KeyOut(PGM key).

Gire F2 para seleccionar la salida CLEAN. Las opciones disponibles son WoDSK (PGM+key) y KeyOut (PGM key).

6-2-3. Selección de la Salida de Previo

Las señales que salen por el conector PREV en el panel trasero del mezclador son BKGD, KEY1 a KEY4, y DSK1 a DSK2 (7 señales en total). Los botones de próxima transición seleccionan qué señales aparecen en la salida de previo. Las señales de bus ajustadas para la próxima transición y la señal de fondo seleccionada en el bus PST salen por la salida de previo.

◆ **Selección de las señales de la Salida de Previo usando los botones de próxima transición**



Indicación del botón de próxima transición	Estado de la transición
Apagado	Off-air
Iluminado en rojo	On-air
Iluminado en verde	Ajustado para la próxima transición

◆ **Previsualización de la próxima transición**

La próxima transición se puede previsualizar usando el botón PREV TRANS. Pulse el botón PREV TRANS iluminándolo. Con PREV TRANS iluminado, realice una transición. El monitor de previo muestra cómo las señales se mezclan o conmutan durante la próxima transición. Esta previsualización no afecta la salida de vídeo de PGM. Las transiciones que involucren un DME no pueden ser previsualizadas, sólo se puede previsualizar una transición de mix o wipe.

7. Operaciones de Transiciones

7-1. Acerca de las Transiciones

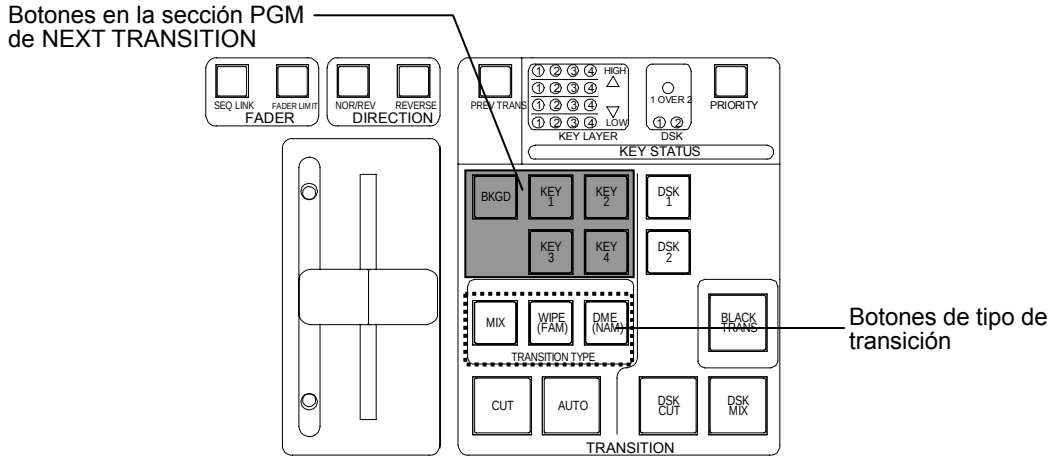
El DFS-800 realiza 7 tipos de transiciones, Black, Cut, Mix, FAM, NAM, Wipe y DME. Se pueden realizar transiciones de fondo (background) y de keys usando el botón AUTO o la palanca. Las transiciones FAM y NAM sólo se pueden aplicar a la capa de fondo. Las capas de DSK tienen botones de transición dedicados; DSK CUT y DSK MIX. También están disponibles transiciones de cambio de prioridad de DSK y de cambio de prioridad de los 4 keys.

Transiciones disponibles

Capa	Tipo	Cambio de prioridad	Botón de inicio	Palanca
	Black	-	BLACK/TRANS	-
Background	Cut	-	CUT	-
Background	Mix, FAM, NAM, Wipe, DME	-	AUTO	Disponible
Keys 1-4	Cut	Disponible (4)	CUT	-
Keys 1-4	Mix, Wipe, DME	Disponible (4)	AUTO	Disponible
DSKs 1-2	Cut	Disponible (2)	DSK/CUT	-
DSKs 1-2	Mix	Disponible (2)	DSK/MIX	-

El fondo y los keys 1 a 4 comparten los mismos botones de tipo de transición y de inicio de transición. Por lo tanto, se pueden hacer transiciones simultáneas con el mismo tipo y velocidad usando el mismo botón de inicio de transición o la palanca. Si se utiliza Wipe sólo se puede usar un patrón para las transiciones pero se pueden usar diferentes patrones para cada DME.
Al pulsar AUTO durante una AUTO transición ésta se pausa en el punto en que estuviera. Al pulsar CUT durante una AUTO transición ésta se deja de ejecutar.
El DFS-800 soporta modificaciones de WIPE y DME. Vea la sección **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**. "Modificación de Wipes" y la sección **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.** " Modificación de DMEs" para más detalles.

◆ **Botones luminosos indicadores de NEXT TRANSITION**

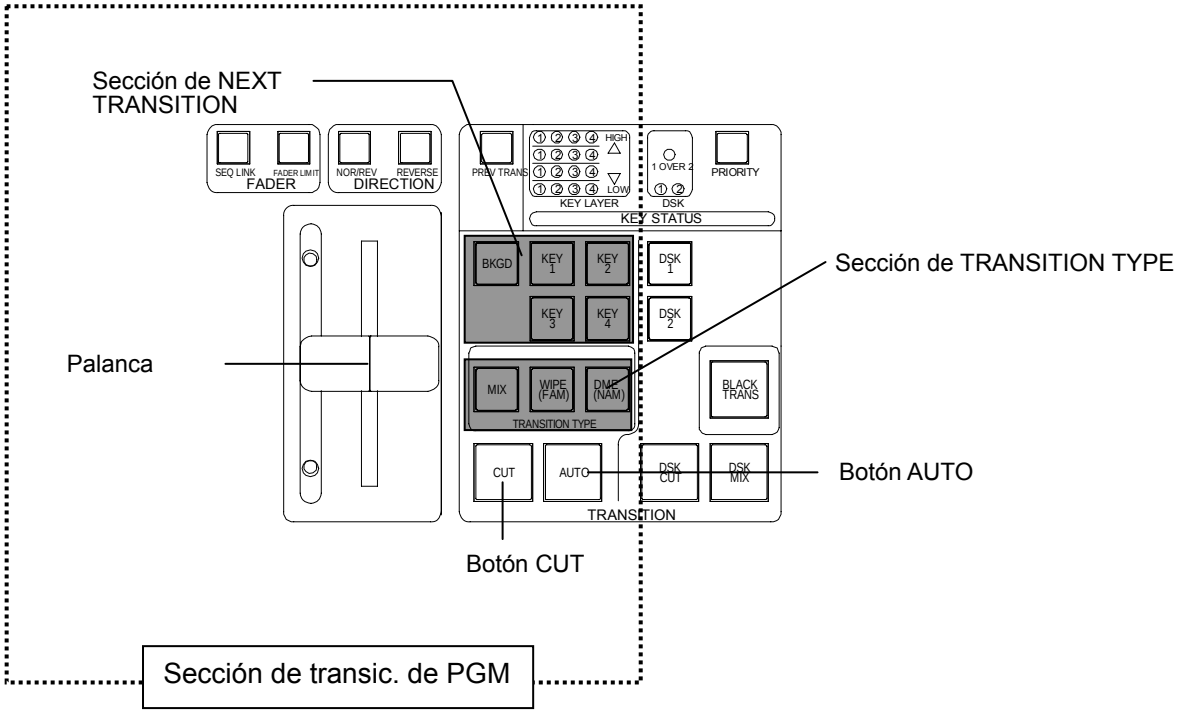


Indicación	Estado
Apagado	No seleccionado para la próxima transición
Iluminado en rojo	On-air

Iluminado en verde	Seleccionado para la próxima transición

7-2. Transiciones de Fondo (Background)

Las transiciones disponibles incluyen CUT, MIX (FAM, NAM), WIPE y DME. A continuación se proporcionan ejemplos de los procedimientos para ejecutar una transición de fondo usando cada uno de estos tipos de transición.
Al realizar una transición de fondo, primero seleccione la capa de señal de entre los botones de NEXT TRANSITION en la sección de transiciones de PGM. En este caso se quiere realizar una transición de fondo, con lo que el botón BKGD debe ser pulsado iluminándolo. Después, seleccione un tipo de transición. Cuando se realiza una transición de fondo la conmutación entre las señales seleccionadas en los buses de PGM y PST se muestra por la línea de salida de PGM, y los buses PGM y PST conmutan (flip-flop) sus puntos de cruce al final de la transición.



7-2-1. Corte

Una transición por corte es un cambio automático e instantáneo en la línea de salida de PGM. Al pulsar el botón CUT, la señal seleccionada en el bus de PGM cambia instantáneamente en la línea de salida de PGM por la señal seleccionada en el bus de PST. Siga el ejemplo para realizar una transición por corte en la capa de vídeo de fondo.

① En la sección de transiciones de PGM pulse BKGD para iluminar el indicador.

② Seleccione un botón de bus para ser usado en la transición de fondo en los buses de PGM y PST. El botón del bus que esté on-air se ilumina en rojo, y el botón del bus que esté seleccionado para ser conmutado se ilumina en verde.

③ Pulse CUT para conmutar la señal seleccionada en el bus de PST a la línea de salida de PGM.

7-2-2. Mix

Se pueden realizar transiciones de mix de fondo estándar, FAM (full additive mix) o NAM (non additive mix). En estas dos últimas los elementos de las imágenes son mezclados de forma diferente a como se hace en la transición mix estándar.

Transición MIX estándar, la nueva imagen va aumentando su presencia (el nivel de señal aumenta) según la antigua imagen va desapareciendo (el nivel de señal decrece). Los niveles de señal varían proporcionalmente entre ellas y son equivalentes en el punto medio de la transición.

Transición FAM, los elementos de las imágenes mezcladas permanecen al 100% durante la transición. Un nivel de señal no decrece según el otro aumenta.

Transición NAM, los elementos de las imágenes mezcladas permanecen al mismo nivel, pero sólo se muestran en la salida las partes más brillantes de cada imagen.

① En la sección de transiciones de PGM pulse el botón BKGD para iluminar el indicador.

② Seleccione un botón de bus para ser usado en la transición de fondo en los buses de PGM y PST. El botón del bus que esté on-air se ilumina en rojo, y el botón del bus que esté seleccionado para ser conmutado se ilumina en verde.

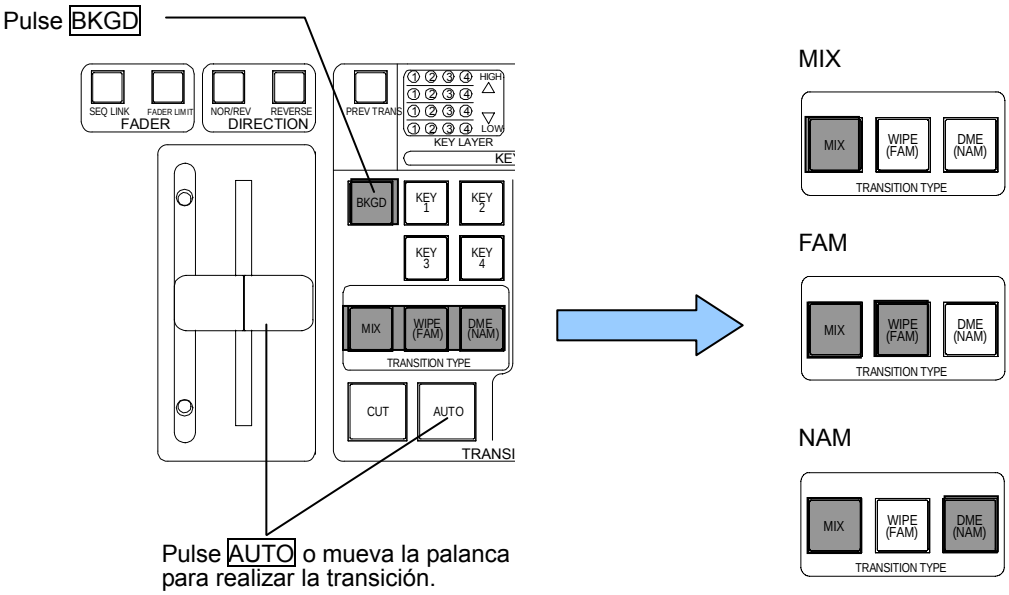
③ Para una transición MIX normal pulse MIX encendiéndolo. Para una transición FAM pulse MIX y WIPE(FAM) a la vez encendiéndolos. Para una transición NAM pulse MIX y DME (NAM) a la vez encendiéndolos.

④ Ajuste la **Velocidad de transición** si fuese necesario. El ajuste de velocidad de transición determina cuánto se tarda en completar la transición. Este ajuste se aplica sólo en las transiciones automáticas. La velocidad de transición se ajusta en el menú. Al pulsar MIX, los parámetros de velocidad de transición se muestran en la ventana de la siguiente forma.

Transition Rate			Now DMEs=0
	PGM=25	DSK=25	BLK=25

Gire F2 para cambiar el ajuste bajo el parámetro PGM.

⑤ Pulse el botón AUTO o mueva la palanca en la sección de transiciones de PGM para realizar la transición de MIX, FAM o NAM.



7-2-3. WIPE y DME

Las transiciones de WIPE y DME de la capa de fondo se pueden realizar manualmente (con la palanca) o automáticamente (con el botón AUTO). A diferencia de un MIX, que mezcla las imágenes, un WIPE usa un patrón geométrico durante la transición. El procedimiento básico para realizar una transición de WIPE se muestra a continuación.

① En la sección de transiciones de PGM pulse el botón BKGD para iluminar el indicador.

② Seleccione un botón de bus para ser usado en la transición de fondo en los buses de PGM y PST. El botón del bus que esté on-air se ilumina en rojo, y el botón del bus que esté seleccionado para ser conmutado se ilumina en verde.

③ Pulse WIPE (DME) para iluminar el botón. Cuando WIPE (DME) está pulsado, se muestra automáticamente el menú WIPE (DME) en la ventana. Gire F1 bajo el parámetro Pat para seleccionar **un patrón** para ser usado en la transición de fondo. (Vea el Apéndice 2, "Lista de Patrones de WIPE" y la "Lista de Patrones de DME 2D/3D".) Para introducir un número de patrón con el teclado, pulse F1, introduzca el número en el teclado, y después pulse Enter.

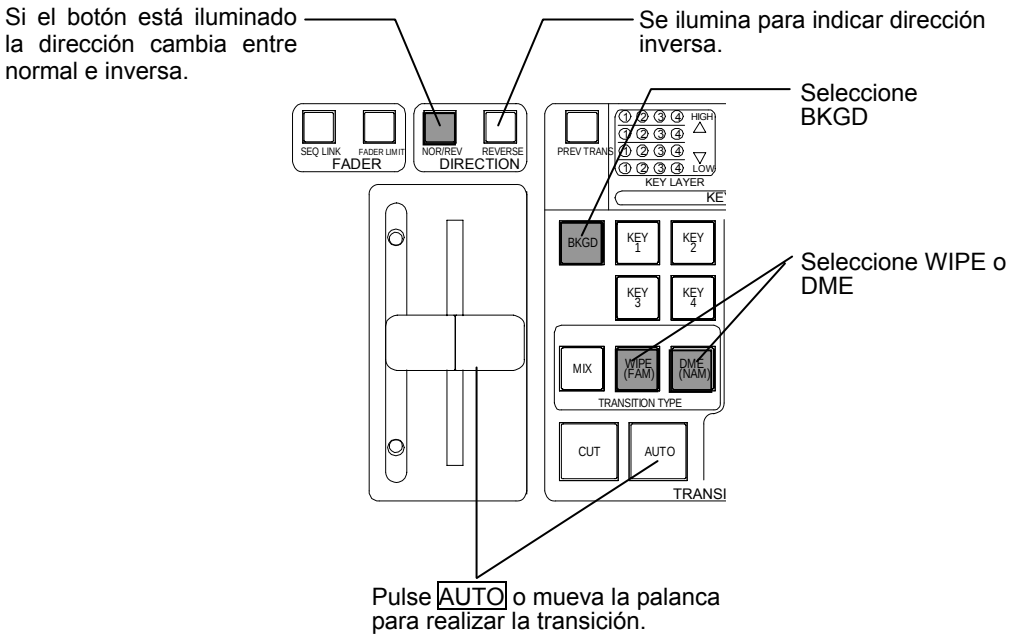
④ Ajuste la **velocidad de transición** si fuese necesario. (Vea la sección 7-2-2 "Mix".)

⑤ Si fuese necesario, ajuste la **dirección de transición** usando los botones DIRECTION sobre la palanca.

NOTA
A diferencia de las transiciones MIX, las transiciones WIPE y DME tienen direcciones definidas. Los dos botones sobre la palanca marcados como NOR/REV y REVERSE pueden ser usados para cambiar e indicar la dirección de las transiciones de WIPE y DME cuando se realizan automática o manualmente. La dirección de transición cambia entre normal e inversa cuando NOR/REV está iluminado. El botón REVERSE se enciende para indicar que la transición está ajustada en dirección inversa.

⑥ Se puede aplicar **un modificador** a un patrón seleccionado en los menús WIPE o DME Modify. Vea la sección **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**. "Modificación de Wipes " o la sección **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**. "Modificación de DMEs" para más detalles.

⑦ Pulse el botón AUTO o mueva la palanca en la sección de transiciones de PGM para realizar la transición.



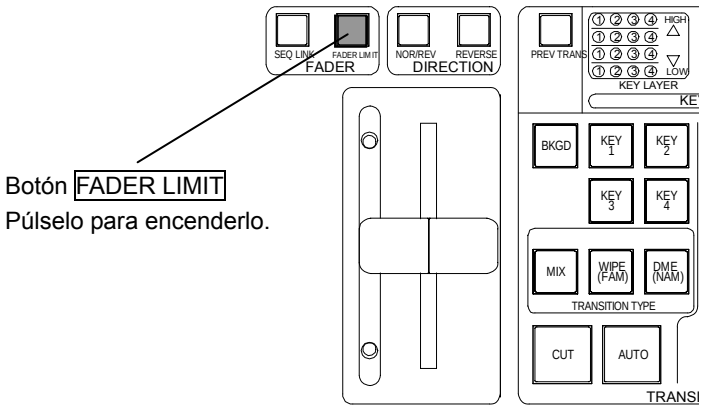
7-2-4. Fader Limit

El ajuste de Fader Limit determina a cuánto se limita el recorrido de la transición. Esto significa que una conmutación completa de una señal a otra, o de una señal On/Off air, nunca ocurrirá si la función de Fader Limit está activada (el botón FADER LIMIT está iluminado). Siga los siguientes pasos para ajustar la función de Fader Limit.

① Pulse el botón de FADER LIMIT encima de la palanca. El botón se iluminará y la función quedará activada.

② Pulse FADER LIMIT dos veces rápidamente. El parámetro Fader Limit se muestra en la pantalla del menú. Gire F1 para ajustarlo al valor deseado.

Puede ajustar rápidamente el valor de Fader Limit moviendo la palanca; pulse y mantenga pulsado el botón SHIFT en la sección de botones de menú y coloque la palanca en el punto en que desee que la transición acabe. Esto ajustará el valor eléctrico de la posición de la palanca como ajuste de FADER LIMIT.



7-3. Transiciones de Key y DSK

El DFS-800 puede añadir 4 capas de key y 2 de DSK a la imagen de fondo usando una transición de CUT o MIX. Además también se pueden aplicar transiciones de WIPE y DME a los 4 keys. Los Downstream Keys (DSK) son capas de una prioridad más alta que los keys normales, y se procesan como último paso del sistema. Los niveles de prioridad de key se pueden intercambiar, al igual que se puede hacer con los niveles de prioridad de DSK. Tras ajustar un key (Vea la sección **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**. "**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**"), siga el siguiente procedimiento para realizar una transición de key.

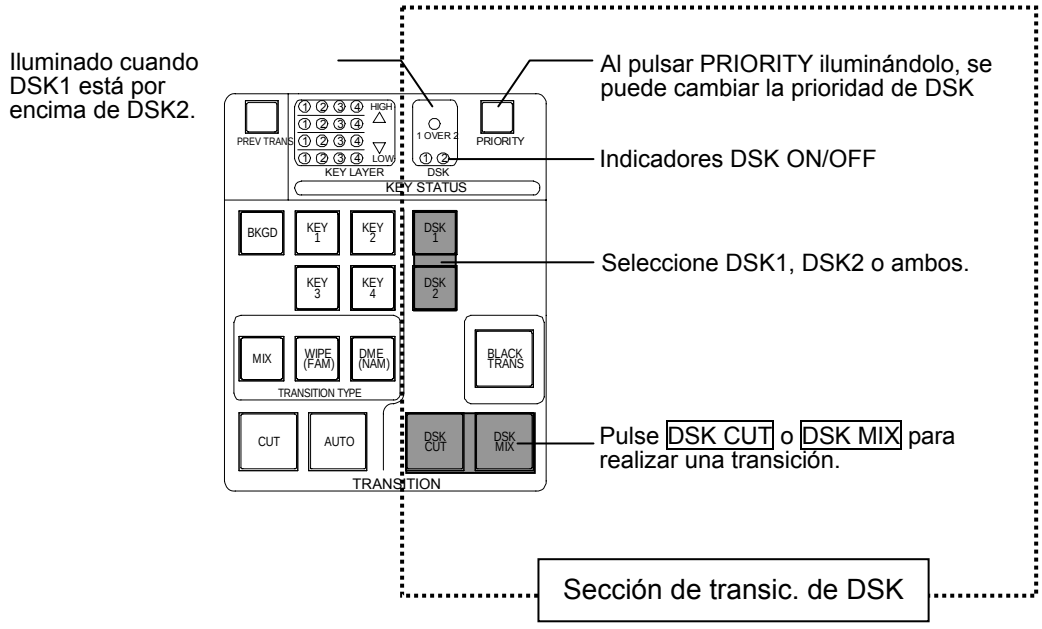
7-3-1. Transiciones de DSK y Cambio de Prioridad del DSK

◆ **Transiciones de DSK**

① Primero haga los ajustes para la señal de DSK en el menú de DSK. (Vea la sección **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**. "**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**".)

② En la sección de transiciones de DSK, pulse uno de los botones DSK1 o DSK2 o ambos para iluminar el indicador.

③ En la sección de transiciones de DSK, pulse DSK CUT o DSK MIX para realizar la transición de DSK. El o los DSK(s) seleccionados estarán on-air u off-air. Los indicadores de DSK se iluminan cuando el DSK correspondiente está on-air.



◆ **Cambio de Prioridad de DSK**

① Verifique qué capa de DSK tiene mayor prioridad en la sección KEY STATUS. Si el indicador "1 over 2" se ilumina, el DSK1 está sobre el DSK2.

② Para cambiar la prioridad de las capas de DSK, pulse el botón PRIORITY iluminándolo para entrar en el modo de ajuste de prioridad.

③ Si quiere dar una prioridad más alta a DSK1, pulse DSK1. El indicador "1 over 2" se ilumina y se aplica la prioridad de DSK ajustada.

7-3-2. Transiciones de Key por Corte

① Primero, realice los ajustes para una señal de key en cada menú de key. (Vea la sección **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**. "**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**".)

② En la sección de transiciones de PGM, pulse alguno de los botones KEY1, KEY2, KEY3 o KEY4 o cualquier combinación de ellos.

③ Pulse CUT para realizar una transición por corte para poner los keys on u off-air.

7-3-3. Transiciones de Key por Mix

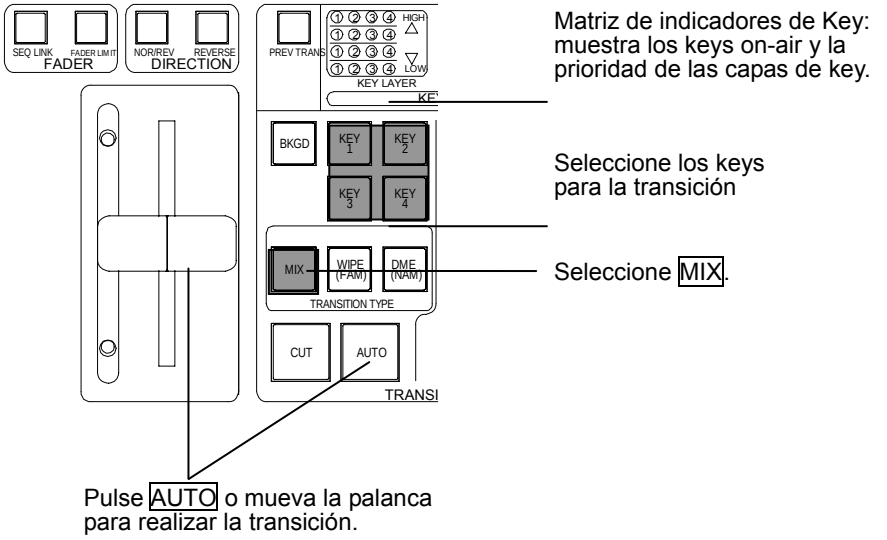
① Primero, realice los ajustes para una señal de key en cada menú de key. (Vea la sección **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**. "Ajustes de Keyer / DSK".)

② En la sección de transiciones de PGM, pulse alguno de los botones KEY1, KEY2, KEY3 o KEY4 o cualquier combinación de ellos.

③ Seleccione MIX encendiéndolo.

④ Ajuste la **velocidad de transición**, si fuese necesario. (Vea la sección 7-2-2 "Mix".)

⑤ Pulse AUTO o mueva la palanca para realizar la transición.
Cuando se pone un key on-air, el número correspondiente se ilumina en la sección KEY STATUS (matriz de indicadores). Por ejemplo, si sólo KEY1 está on-air y los otros keys están off-air, sólo se ilumina el número "1". Esto también puede indicar los niveles de prioridad de las capas. Si el número "1" se ilumina en la segunda línea, esto indica que el KEY1 tiene el segundo nivel de prioridad entre los 4 keys.



Indicación luminosa de los botones de NEXT TRANSITION (BKGD, KEY1-KEY4, DSK1-2)

Los botones de NEXT TRANSITION en la sección de transiciones se iluminan para indicar su estado de la siguiente forma.

Indicación	Estado
Apagado	No seleccionado para la próxima transición
Iluminado en rojo	On-air
Iluminado en verde	No seleccionado para la próxima transición

Iluminado en naranja	Ajuste de prioridad de capa de Key o DSK activado.

7-3-4. Transiciones de Key por Wipe

① Primero, realice los ajustes para una señal de key en cada menú de key. (Vea la sección **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**. "Ajustes de Keyer / DSK".)

② En la sección de transiciones de PGM, pulse alguno de los botones KEY1, KEY2, KEY3 o KEY4 o cualquier combinación de ellos.

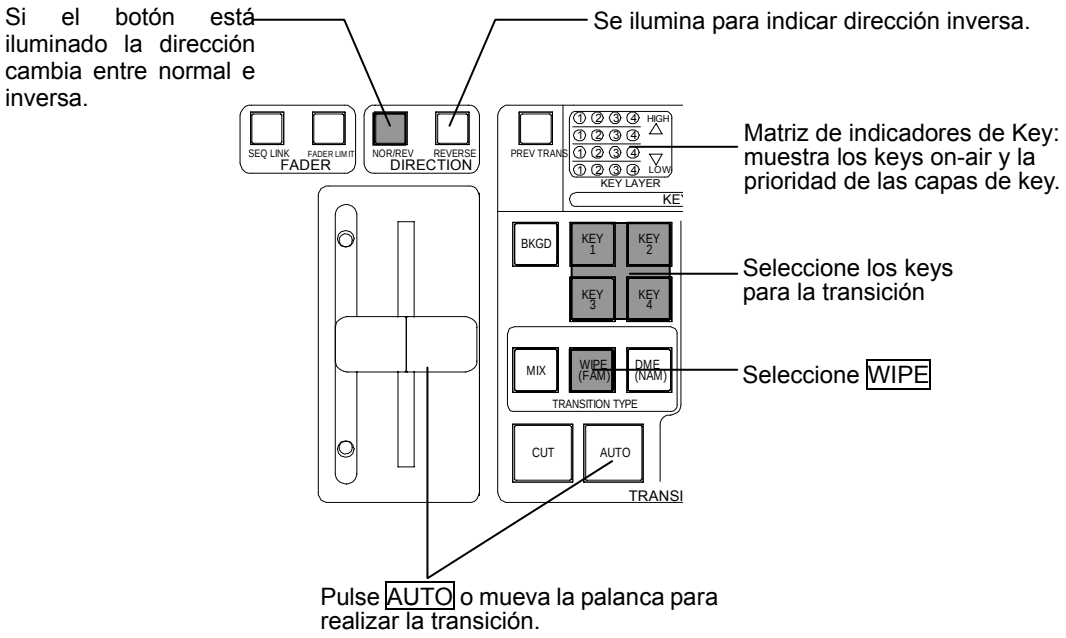
③ Seleccione WIPE encendiéndolo. El menú [Wipe] se muestra en la ventana.

④ Gire F1 bajo el parámetro Pat para seleccionar el número de patrón de Wipe a usar. (Vea Apéndice 2. "Lista de Patrones de WIPE".) Para introducir un número con el teclado, pulse F1, introduzca el número de patrón en el teclado, y después pulse Enter.

IMPORTANTE
Se pueden realizar transiciones de Wipe simultáneas en varias capas de key y fondo. De todos modos, el mismo patrón de Wipe se usará en todas las capas.

⑤ Ajuste la **velocidad de transición** si fuese necesario. (Vea la sección 7-2-2 "Mix".)

⑥ Si fuese necesario, ajuste la **dirección de transición** usando los botones DIRECTION sobre la palanca. (Vea la sección **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.** "**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**" para más detalles.)



⑦ Se puede aplicar **un modificador** a un patrón seleccionado en el menú WIPE Modify. Vea la sección **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.** "Modificación de Wipes" para más detalles.

⑧ Pulse AUTO o mueva la palanca para realizar la transición. Cuando se pone un key on-air, el número correspondiente se ilumina en la sección KEY STATUS (matriz de indicadores). Por ejemplo, si sólo KEY1 está on-air y los otros keys están off-air, sólo se ilumina el número "1". Esto también puede indicar los niveles de prioridad de las capas. Si el número "1" se ilumina en la segunda línea, esto indica que el KEY1 tiene el segundo nivel de prioridad entre los 4 keys.

7-3-5. Transiciones de Key por DME

① Primero, realice los ajustes para una señal de key en cada menú de key. (Vea la sección **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**. "Ajustes de Keyer / DSK".)

② En la sección de transiciones de PGM, pulse alguno de los botones KEY1, KEY2, KEY3 o KEY4 o cualquier combinación de ellos. (Vea la sección **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**. " **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**")

③ Seleccione DME encendiéndolo.

④ Seleccione un patrón de DME en cada menú de KEY. (Vea Apéndice 3-2.)

IMPORTANTE

Se pueden realizar transiciones de DME simultáneas en varias capas de key y fondo, aplicando diferentes patrones de DME a cada capa de señal.

Al pulsar DME en la sección de transiciones, se abre el menú de DME de M/E (Background). Para seleccionar un patrón de DME para cada key, seleccione el key al que aplicar el DME en la sección BUS SELECT, y seleccione el patrón en cada menú de key. Para aplicar un DME a un key, el parámetro DME debe cambiarse de "Disable" a "Enable" en el menú [DME] - [Basic]. El botón KEY ON en la sección de KEYER se enciende para indicar que un DME está asignado a los keys.

⑤ Ajuste la **velocidad de transición** si fuese necesario. (Vea la sección 7-2-2 "Mix".)

⑥ Si fuese necesario, ajuste la **dirección de transición** usando los botones DIRECTION sobre la palanca. (Vea la sección **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.** "WIPE y DME" para más detalles.)

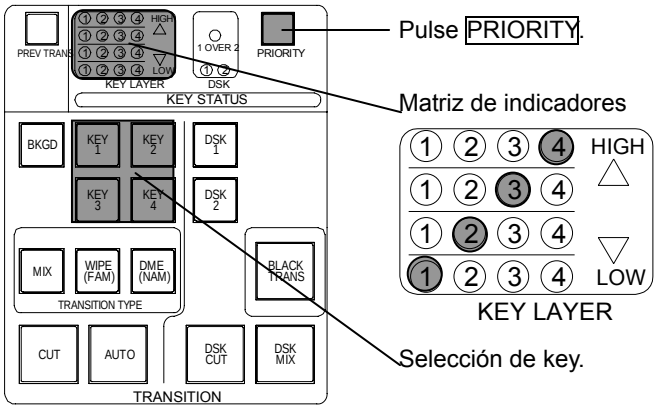
⑦ Pulse AUTO o mueva la palanca para realizar la transición.

7-3-6. Cambio de Prioridad de Keys

① Pulse el botón PRIORITY para entrar en el modo de ajuste de prioridad.

② Cuando PRIORITY es pulsado encendiéndolo, los botones de NEXT TRANSITION (KEY1, KEY2, KEY3, KEY4) se iluminan en naranja y la matriz de indicadores de key muestra los niveles de prioridad de key actuales.

③ Si quiere cambiar la prioridad de las capas de key, pulse los botones KEY1 a KEY4 en orden de más alto a más bajo. Por ejemplo, al pulsar los botones de key en el orden KEY4, KEY3, KEY2 y KEY1, la matriz de indicadores de key se ilumina de la siguiente forma y KEY4 se convierte en la capa de mayor prioridad y KEY1 la de menor prioridad de los 4 keys.



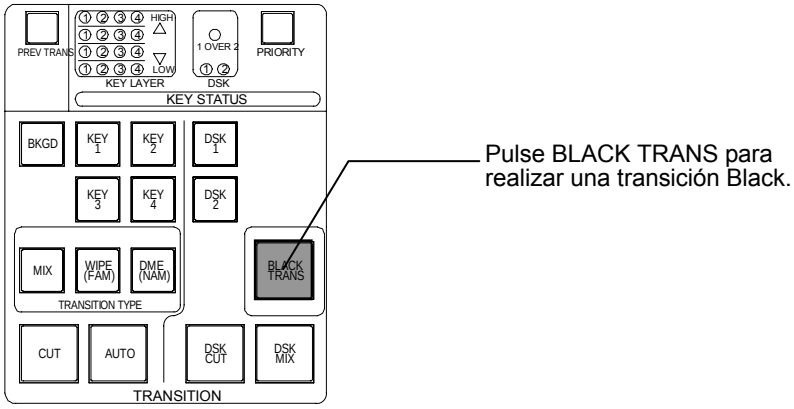
④ Pulse PRIORITY de nuevo para aplicar la prioridad de capas de key seleccionada. (Si PRIORITY se pulsa de nuevo sin pulsar los 4 botones de key, el ajuste actual se

cancela.)

7-4. Transiciones BLACK

Al pulsar BLACK TRANS en la sección NEXT TRANSITION se inicia un fundido a (o desde) negro desde las señales que estén actualmente en la línea de salida de programa (fondo y keys).

Al pulsar de nuevo BLACK TRANS una vez la transición ha comenzado causa que esta se ejecute al revés desde el punto en el que se pulsó el botón. Esto significa que la señal de programa funde desde negro si estaba en el proceso de fundir a negro, o vice versa y se detiene en el punto en el que las condiciones de la señal eran las mismas que cuando la transición se inició en primer lugar. Al pulsar BLACK TRANS durante una transición Black inmediatamente se devuelve la imagen a su estado original antes de la transición.



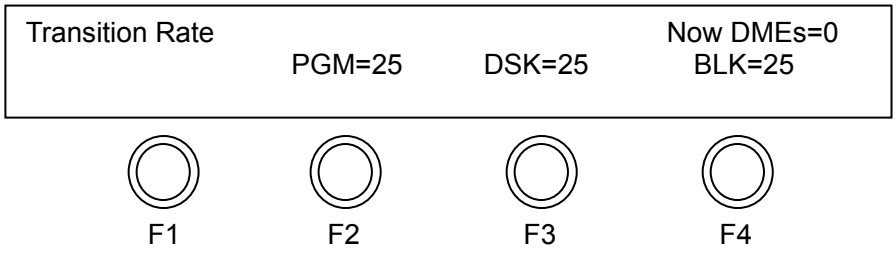
Las transiciones BLACK tienen la mayor prioridad de todas las auto transiciones. Se realizan sobre las transiciones de DSK y de PGM. El botón de BLACK TRANS se ilumina en naranja cuando el negro está on-air, rojo durante la transición, y después se apaga cuando la transición se completa.

◆ **Ajuste de la velocidad de transición**

El ajuste del tiempo de la auto transición de negro se realiza en el submenú [Transition Rate].

① Pulse el botón MIX para mostrar el menú de Transition Rate. (Vea 7-2-2. "Mix.")

② Gire F4 bajo el parámetro BLK para ajustar la velocidad de la transición BLACK. El ajuste de fábrica por defecto es de 25 frames para todas las auto transiciones.



8. Ajustes de Keyer / DSK

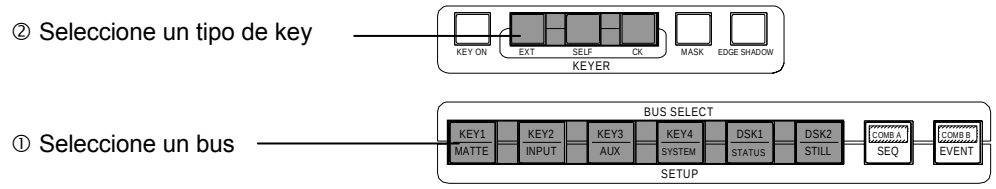
Los menús de los buses de los 4 keys y los dos DSK tienen la misma distribución, con submenús para External, Self, o Chromakey, Edge y Shadow, y menú de DME Modify. Por lo tanto, esta sección describe todos esos menús de key y DSK conjuntamente.

8-1. Menú de Ajustes de Keyer / DSK

La selección de señales que usan los keys o DSK debe ser realizada en el menú. Para mostrar el menú primero pulse el botón correspondiente en la sección de BUS SELECT para seleccionar el bus, y luego pulse el botón de tipo de key en la sección KEYER.

① Para seleccionar un bus para hacer los ajustes de setup, pulse el botón correspondiente en la sección de BUS SELECT (con SHIFT apagado) para iluminar el indicador.

② Para seleccionar un tipo de key para el bus seleccionado, pulse el botón del tipo deseado en la sección de KEYER



El menú de setup para el bus seleccionado se abre.

Cuando se selecciona Ext:

```
External Key1
     KIns=Stl1      KSrc=In01      GN=6.2         Clp=0.0
```

Este menú se usa para el key externo, que usa señales diferentes para el relleno del key (fill) y como fuente de key. En el submenú [External Key1], seleccione la señal de relleno de key y la fuente de key girando F1 y F2 respectivamente. En este menú también se pueden ajustar los valores de Key Gain y Clip.

Después de hacer todos los ajustes en este submenú, pulse el botón derecho de una sola flecha en la sección de teclado (con MENU encendido) para abrir el siguiente submenú. Se abre un menú similar al siguiente.

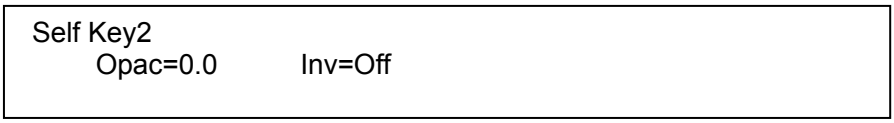
```
External Key2
     Opac=0.0       Inv=Off
```

En el submenú [External Key2] mostrado arriba, se pueden ajustar el nivel de opacidad (Opac) y la inversión del key (Inv). (Los DSKs no tienen control del nivel de opacidad.)

Cuando se selecciona Self:

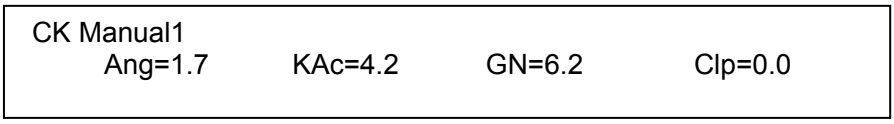
Este menú se usa para los self keys, que usan la misma señal como fuente de key y como relleno. En el submenú [Self Key1], seleccione la señal de key girando F1. En este menú también se pueden ajustar los valores de Key Gain y Clip.

Después de hacer todos los ajustes en este submenú, pulse el botón derecho de una sola flecha en la sección de teclado (con MENU encendido) para abrir el siguiente submenú. Se abre un menú similar al siguiente.



En el submenú [External Key2] mostrado arriba, se pueden ajustar el nivel de opacidad (Opac) y la inversión del key (Inv). (Los DSKs no tienen control del nivel de opacidad.)

Cuando se selecciona CK:



Este menú se usa para el Chromakey, que tiene un procedimiento de ajuste diferente al de los otros tipos de key. Vea la sección **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.** "Creación y Ajustes de Chromakeys" para más detalles.

◆ **Botón KEY ON**

El botón KEY ON a la izquierda de la sección de KEYER se usa para seleccionar el estado On / Off del DME para el key.

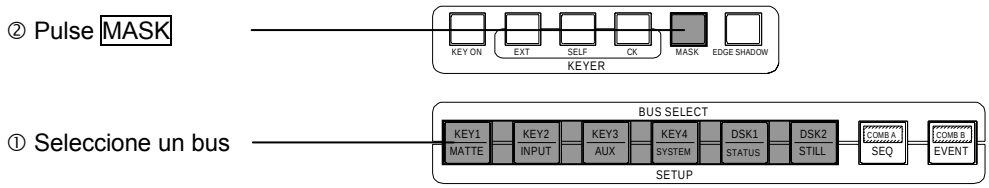
Al pulsar el botón apagado se ajusta DME a On (Enable-no Key) para el key actualmente seleccionado. Al pulsar el botón de nuevo se ajusta DME a On (con key Enable). Pulsándolo una vez más se apaga la luz del botón y se ajusta DME a Off (Disable). (Vea la sección **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**. "**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**.")

8-2. Máscaras (Mask)

El mezclador tiene una función de máscara de key que permita alterar la apariencia del key ocultando partes de la señal con patrones de máscara (casi los mismos patrones que para Wipe). Para ajustar la función de máscara para los keys y DSK, primero seleccione un botón de bus en la sección BUS SELECT, y luego pulse MASK en la sección de KEYER para abrir el submenú de MASK para el bus seleccionado. Haga los ajustes de máscaras según el procedimiento detallado a continuación. Cuando seleccione chromakey, no se pueden hacer ajustes de edge o shadow.

① Pulse un botón de bus en la sección de BUS SELECT (con SHIFT apagado) para iluminar el indicador.

② Pulse el botón de MASK en la sección KEYER.



Se abre un menú de [Key Mask] para el bus seleccionado similar al siguiente.

Key Mask			
Pat=44	PX=0.0	PY=0.0	Siz=25.0

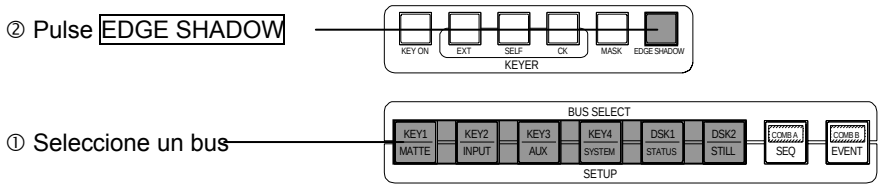
③ En el submenú de [Key Mask], ajuste el patrón de máscara a utilizar, la posición de centrado (X, Y) y el tamaño de la máscara.

8-3. Bordes y Sombras

Una vez realizado el key, se pueden añadir bordes coloreados y sombras. En el submenú [Edge Type] se puede seleccionar de entre 5 tipos de borde: Normal, Outline, Extrude y Shadow. Este submenú también permite ajustar el ancho del borde y su suavidad así como seleccionar los modos sencillo o dual. El submenú [Edge Position] permite ajustar la dirección, posición y compensación (offset). El color del borde se puede ajustar en el submenú [Edge Color]. Siga el siguiente procedimiento para realizar ajustes de bordes.

① Pulse un botón de bus en la sección de BUS SELECT (con SHIFT apagado) para iluminar el indicador.

② Pulse el botón EDGE SHADOW en la sección KEYER.



Pulsando el botón derecho de una sola flecha en la sección de teclado le permite ir al submenú [Edge Type] desde el submenú [Key Mask].

Se abre un menú de [Edge Type] para el bus seleccionado similar al siguiente.

Edge Type			
Typ=Nor	Wid=1	Sft=0.0	Mod=Sing

③ En el submenú [Edge Type], gire F1 para seleccionar el tipo de borde. Después ajuste el ancho del borde, su suavidad y el modo.

Parámetro		Descripción
Typ	Tipo	Selecciona el tipo de borde de entre Normal, Outline, Extrude y Shadow
Wid	Ancho	Ajusta el ancho del borde
Soft	Suavidad	Ajusta la suavidad del borde.
Mode	Modo	Selecciona de entre modo de color sencillo o dual.

NOTA

Antes de pulsar los botones de una sola flecha, verifique que MENU está iluminado en naranja en el teclado. Si no es así, pulse el botón que esté iluminado en naranja (SEQ o EVENT) apagándolo. MENU se ilumina, el teclado entra en el modo Menú y se pueden usar los botones de flechas para seleccionar los menús.

④ Después de hacer los ajustes en este submenú, pulse el botón derecho de una sola flecha en la sección de teclado (con MENU encendido) para abrir el siguiente submenú. Se abre un menú similar al siguiente. Haga los ajustes necesarios en los siguientes submenús.
Ajuste de la posición del borde:

Edge Position			
Dir=6	PX=0.0	PY=0.0	Off=0.0

Ajuste del color en modo sencillo o del primer color en modo dual:

Edge Color 1			
	Lum=7.2	Sat=0.0	Hue=0.0

Ajuste del segundo color en modo dual:

Edge Color 2			
Soft=0.0	Lum=7.2	Sat=0.0	Hue=0.0

Parámetro		Descripción
Dir	Dirección	Ajusta la dirección si se selecciona Extrude.
PX PY	Posición X Posición Y	Ajusta la posición si se selecciona Shadow.
Off	Compensación (Offset)	Ajusta el offset entre el primer y el segundo color en el modo de color dual.
Lum Sat Hue	Luminancia Saturación Tono	Selecciona el color del borde.

8-4. Creación y Ajustes de Chromakeys

Los Chromakeys difieren de los keys normales en que la información para crear el recorte del key se toma de la crominancia en lugar de la luminancia. Por ejemplo, si se usa azul, todas las zonas azules en la fuente de vídeo se recortan, y son reemplazadas por otra señal de vídeo.
El módulo de chromakey del DFS-800 ofrece capacidad de procesamiento de alto rendimiento procesando Video/Key a 10-bit 4:4:4:4. Con este módulo, la función de chromakey puede ser asignada a los 6 keys incluyendo los DSKs. Es fácil obtener keys limpios y sin ruido con la función auto key en situaciones de iluminación óptima. El auto chromakey se puede hacer con el joystick y el botón AUTO CK en la sección de joystick. Una vez que el chromakey se ha hecho con el Auto Key, abra el menú de chromakey para ajustar y refinar el key.

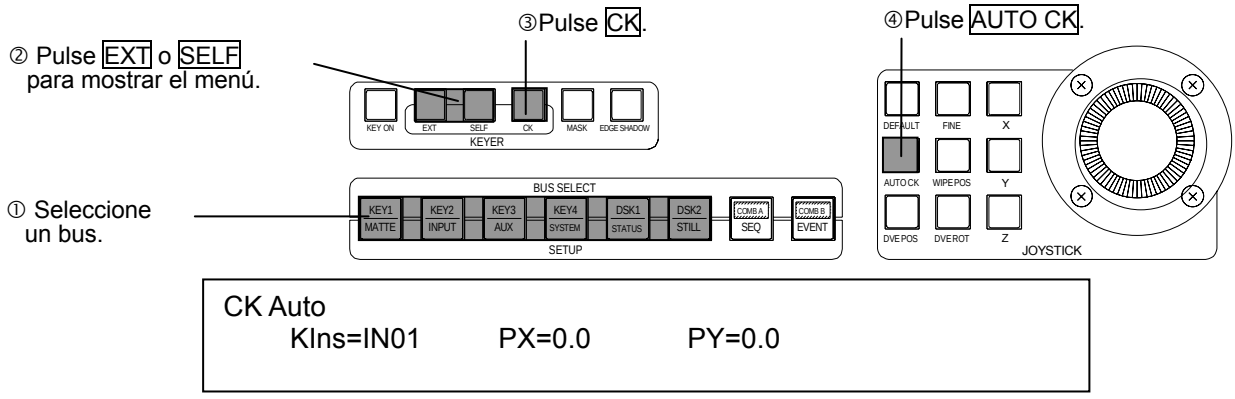
8-4-1. Auto Key

① Para seleccionar un bus para hacer un auto key, pulse el correspondiente botón en la sección de BUS SELECT (con SHIFT apagado) para encender el indicador.

② Pulse SELF o EXT en la sección de KEYER para mostrar el menú de key. Seleccione la señal de relleno bajo KIns en el menú.

③ Pulse CK en la sección de KEYER para cambiar el tipo de key a chromakey.

④ Pulse AUTO CK en la sección de joystick para entrar en el modo AUTO CK.



CK Auto
KIns=IN01 PX=0.0 PY=0.0

⑤ Una vez pulse AUTO CK, aparece una marca de selección en las pantallas de previo o programa y se muestra en la ventana el submenú [CK Auto].

⑥ Use los ejes X e Y del joystick para mover la marca de selección para elegir el color sobre el que hacer el key.

⑦ Pulse AUTO CK para hacer el auto key.

NOTA

Se puede seleccionar en qué salida, programa o previo, se muestra la marca de selección. Vaya al submenú [SYSTEM]-[Other] y seleccione PGM o PVW para CKCur. Puede hacer un ajuste fino del chromakey y añadir un borde o una máscara al key. Una vez que se complete el chromakey, puede realizar una transición o aplicar un LINE DME para poner el key on-air (DME key). Vea la sección 7-2-4. "Fader Limit" y **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**. "**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**" para más detalles.

8-4-2. Ajustes de Chromakey

Para conseguir un buen resultado en sus chromakeys, ajuste y refine el key usando el menú de chromakey.

① Pulse el botón del bus usado para el chromakey en la sección de BUS SELECT (con SHIFT apagado) para encender el indicador del botón.

② Pulse el botón CK en la sección de KEYER para abrir el menú de chromakey. Se abre un menú de [CK] para el key seleccionado similar al siguiente. Use los submenús siguientes para refinar el chromakey.

CK Manual 1
Ang=1.7 KAc=4.2 GN=6.2 Clp=0.0

CK Manual 2
LSp=0.8 CAc=16.8 CSp=0.0 Tnt=0.0

CK Other
Opac=100

Parámetro		Descripción
Ang	Ángulo de Hue	Usado para especificar el ángulo del color de referencia para el color de fondo.
KAc	Aceptación de Key	Usado para ajustar el rango aceptable del ángulo de hue del color de fondo.
Gn	Gain	Usado para ajustar la ganancia del key.
Clp	Clip	Usado para ajustar el nivel de recorte del vídeo.
LSp	Supresión de Luminancia	Usado para suprimir componentes de luminancia.
CAc	Aceptación de Chroma	Usado para ajustar el rango aceptable del color de fondo. Después de un auto key, se selecciona un valor similar para Key Acceptance.
CSp	Supresión de Chroma	Usado para suprimir componentes de crominancia.
Tnt	Tint	Usado para ajustar la tonalidad.
Opac	Opacity (sólo keys)	Usado para ajustar la opacidad del key.

8-5. Asignación de DMEs a Keyers

Además de las transiciones de DME de los 4 keys, el DFS-800 es también capaz de hacer LINE DME en todos los keys incluyendo los DSKs. La transición de DME aplica la secuencia de un efecto preset de DME as un key, pero el LINE DME aplica el DME directamente al key y usa efectos como reducción, aumento, rotación, iluminación y otros permitiendo una modificación manual del key. También hay disponibles efectos 3D warp.

8-5-1. Acerca de los canales de DME

El DFS-800 proporciona 6 canales de DME libremente asignables. Por lo tanto, el número de buses asignables simultáneamente a los DMEs es seis, y esto determina el número de capas de LINE DME y el número total de canales de DME usados en una transición. Por ejemplo, con 4 DME keys on-air, se puede realizar una transición de DME con el fondo y un key usando un patrón de canal simple para cada capa usando los dos canales de DME restantes.

La información del canal de DME se muestra siempre en la esquina superior derecha de la ventana cuando se muestran los submenús de DME relacionados, y aquí se indica cuantos canales de DME se están usando actualmente. Cuando se intenta asignar un LINE DME a un key o ajustar una transición de DME, no se puede asignar un DME a un nuevo key o transición si se están ya usando seis canales de DME y no hay ningún canal de DME disponible. En este caso, si desea asignar un DME a un nuevo canal, tiene que deseleccionar un DME ya asignado.

8-5-2. Acceso a Menús de DME y Asignación de DMEs

La asignación de un DME a un key se hace en el submenú [Keyer Setup] como se muestra en el siguiente procedimiento.

① Pulse un botón de bus de key al que quiera aplicar un DME en la sección BUS SELECT. (con SHIFT apagado). Después pulse BASIC en la sección de DME para abrir el menú [DME Basic].

② Use los botones derechos de una sola flecha en el teclado (con MENU encendido) para ir a los submenús [Keyer Setup] o [DSK Setup].

④ Cambie DME a On w/o Key (Enable-no Key) o a On w/Key (con Key Enable) desde Off (Disable). Esto también se puede hacer usando el botón KEY ON a la izquierda de la sección KEYER. (Vea la sección **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**. "**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**.")

Al realizar una imagen de DME usando un key, hay dos tipos de procesado:
La imagen de DME se hace solo para el relleno: Seleccione Enable (no key)
La imagen de DME se hace después de hacer el key: Seleccione Enable (con key)

⑤ Modifique el DME key usando los menús BASIC, BORDER, SUB EFF, WARP y LIGHT. Vea la sección **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia. "** Modificación de DMEs" para más detalles.

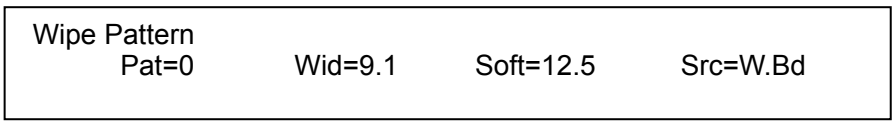
IMPORTANTE
Los parámetros globales en el menú DME BASIC de los keyers están deshabilitados en el ajuste por defecto de fábrica. Si desea usarlos, vaya al submenú de setup de

DME ([Keyer Setup]) y ajuste Glbl (Use Global) a On (Enable). Vea la sección 10-3-3. "Setup."

9. Modificación de Wipes

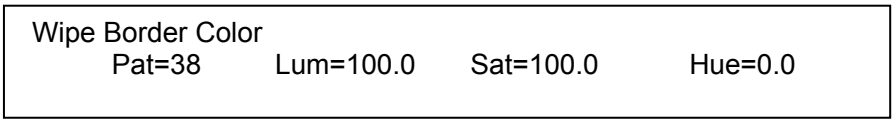
Los patrones de Wipe se usan para conmutar entre señales durante las transiciones de wipe. Estas transiciones se pueden aplicar a la capa de fondo y a las señales de key (no a los DSKs). De todos modos, no se pueden aplicar diferentes patrones o direcciones de wipe a diferentes señales. El patrón de wipe seleccionado se aplica a todas las señales para las que haya una transición de wipe seleccionada. El menú de WIPE permite hacer diversas modificaciones a cómo se realiza un wipe. Se pueden añadir bordes, cambiar el tamaño o aspecto del patrón de wipe y ajustar la posición en la que empieza el wipe. Al pulsar WIPE en la sección de transiciones se accede al menú [WIPE]. No todos los ajustes de modificación mostrados en el menú [WIPE] se pueden aplicar a todos los patrones.

◆ **Patrón**



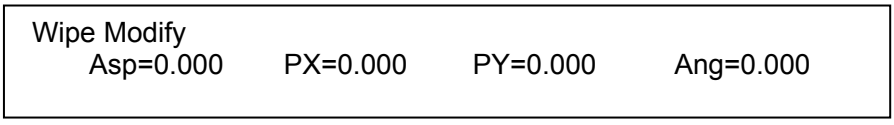
Parámetro		Descripción
Pat	Patrón Nº	Selecciona el número de patrón.
Wid	Ancho del Borde	Selecciona el ancho del borde.
Soft	Suavidad del Borde	Selecciona la suavidad del borde.
Src	Fuente del Borde	Selecciona la fuente del borde. Las opciones son Blk (Black), In01–16 (Input01-16), Stl1-3 (Still1-3), Mat1-4 (Matte1-4), ComA/B (Pre-combiner A, B), W.Bd (Wipe Border Matte).

◆ **Color del Borde**



Parámetro		Descripción
Pat	Patrón Nº	Selecciona el número de patrón.
Lum	Luminancia	Selecciona el color del borde.
Sat	Saturación	
Hue	Tono	

◆ **Modificaciones**



Parámetro		Descripción
Asp	Aspecto	Cambia la proporción entre H y V.
PX	Posición Centro X	Especifica una compensación en el eje X desde el centro del sistema de coordenadas locales.
PY	Posición Centro Y	Especifica una compensación en el eje Y desde el centro del sistema de coordenadas locales.
Ang	Ángulo	Ajusta el ángulo de rotación.

Para compensación de posición están disponibles los patrones 24, 29, 38, 39, 40, y 65 a 114. En algunos casos, con los ajustes de Aspecto y Posición de Centro, pueden aparecer los bordes externos doblándose por detrás de la imagen.

9-1. Ejemplo de Modificación de Wipes

La imagen de modificación de wipe mostrada a la derecha está hecha durante una transición de fondo deformando un patrón preset, añadiendo un borde y moviendo la posición del patrón. Siga el siguiente procedimiento para realizar el mismo efecto.

① Elija dos imágenes en los buses de PGM y PST.

② Mueva la palanca al centro de su recorrido.

③ Pulse Wipe dos veces rápidamente en la sección de transiciones para abrir el submenú [Wipe]-[Wipe Pattern].

Wipe Pattern			
Pat=97	Wid=9	Soft=12.5	Src=W.Bd

④ Gire F1 para seleccionar 97 en Pattern. Gire F2 para seleccionar 9 en Wid (BorderWidth). Después, gire F3 para ajustar Softness.

⑤ Use los botones de una sola flecha en la sección de teclado (con MENU encendido) para ir al submenú [Wipe] - [Border Color].

Wipe Border Color			
Pat=97	Lum=100.0	Sat=100.0	Hue=0.0

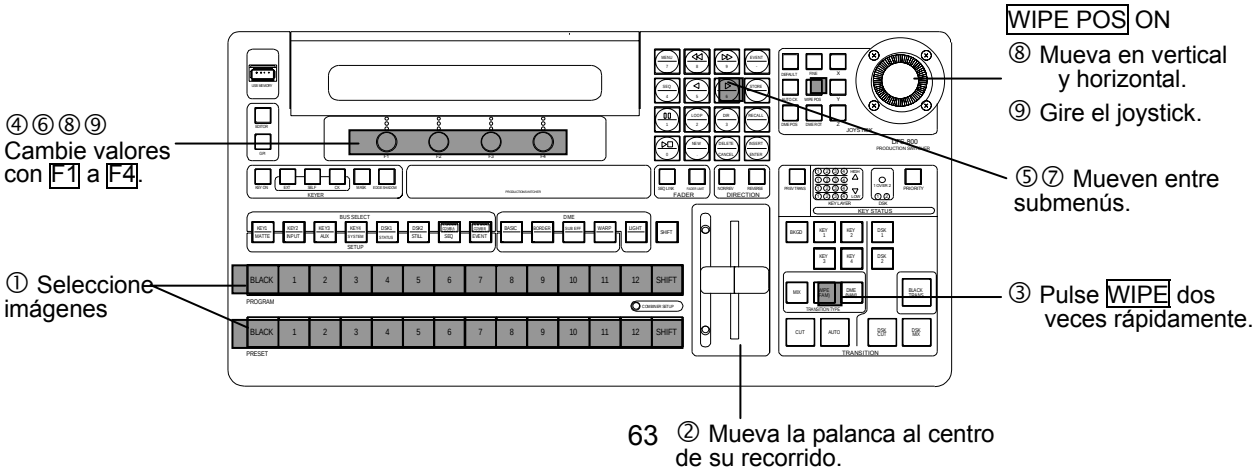
⑥ Use F2, F3 y F4 para ajustar el color del borde.

⑦ Use los botones de una sola flecha en la sección de teclado (con MENU encendido) par ir al submenú [Wipe] - [Modify].

Wipe Modify			
Asp=0.300	PX= -0.200	PY= -0.100	Ang=5.000

⑧Gire F1 para cambiar el aspecto del patrón. La forma se distorsionará paulatinamente. Después, use F2 y F3 (o los ejes X e Y del joystick con WIPE POS encendido) para mover la posición del patrón.

⑨Gire F4 (o use el eje Z del joystick) para cambiar el ángulo del patrón.


④⑥⑧⑨
Cambie valores con F1 a F4.
① Seleccione imágenes
WIPE POS ON
⑧ Mueva en vertical y horizontal.
⑨ Gire el joystick.
⑤⑦ Mueven entre submenús.
③ Pulse WIPE dos veces rápidamente.
② Mueva la palanca al centro de su recorrido.

10. Modificación de DMEs

El DFS-800 proporciona dos tipos de modificaciones usando DMEs: modificaciones de patrón de DME y LINE DME aplicados a keys (DME keys). Esta sección explica los ajustes de modificación de DME en los menús de DME.

◆ **Modificaciones de patrón de DME**
Cuando se selecciona un patrón en la sección de transiciones, éste puede ser modificado usando los menús DME (Basic, Border, Sub Effects, Warp y Light) de la misma forma que la modificación de patrón de Wipe. Los ajustes de patrón de DME son temporales, y los cambios son efectivos solo hasta que se reinicia el mezclador o es apagado. Para hacer los ajustes de la modificación permanentes y aplicar el patrón modificado a una transición, salve los ajustes como un evento. (Vea la sección **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**. "Memoria de Eventos" para más detalles)
Los menús Warp de Modificación de DME se pueden acceder fácilmente pulsando el botón WARP.

◆ **DME Keys**
La función de LINE DME se puede aplicar a los 6 keys incluyendo los DSKs, y permiten al usuario personalizar imágenes fácilmente. Cuando el modificador de DME se aplica a un key, todos los ajustes de modificación en los menús de DME (Basic, Border, Sub Effects, Warp y Light) están disponibles de la misma forma que para los patrones de DME. Para aplicar el DME a un key, ajuste el parámetro de DME en el submenú [Keyer Setup] del key correspondiente en Enable. (Vea la sección **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**. "**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**" para más detalles.)

IMPORTANTE
Algunos ajustes de modificación de DME pueden ser transferidos al patrón que seleccione después de hacer el ajuste de modificación.
Las modificaciones posicionales no pueden ser aplicadas a las transiciones de DME cuando se selecciona "Local Source".

10-1. Vuelta del DME al Ajuste por Defecto

Vuelta del parámetro modificado a su ajuste por defecto
Pulse y mantenga pulsado el control correspondiente (F1 a F4) bajo el parámetro.

Vuelta de los submenús modificados (BASIC, BORDER, SUB EFFECT, WARP y LIGHT) a su ajuste por defecto
① Pulse un botón de submenú en la sección de DME.
② Pulse y mantenga pulsado el botón de SHIFT junto a la sección de DME. Pulse el botón DEFAULT en la sección de Joystick.

10-2. Ejemplo de Modificación de DMEs

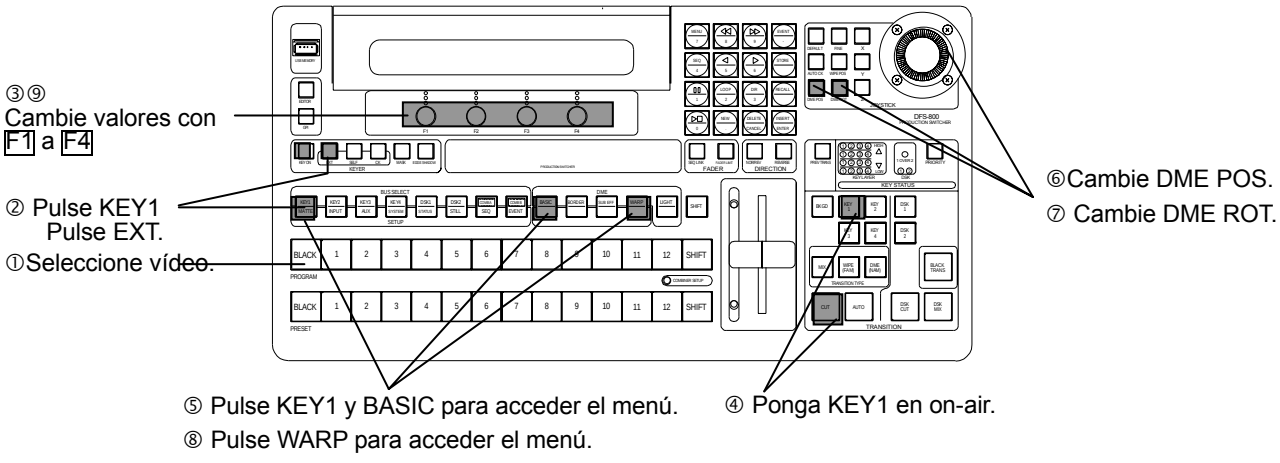
En este ejemplo de modificación de DME, la imagen de abajo está ajustada usando la función de LINE - DME después de que Key1 sea sobrepuesto al vídeo de fondo. Mueva la posición del key, gírelo y deforme la imagen como si estuviese reflejada en ondas en el agua.

① Seleccione una imagen de fondo pulsando un botón en la sección de bus de PGM.

② Pulse Key1/Matte (con SHIFT apagado) para seleccionar Key1. Después pulse EXT bajo la pantalla de menú para ajustar Key1 a key externo. El menú [Key1] se mostrará en la pantalla de menús como se muestra a continuación.

External Key1 KIns=Stl1 KSrc=Stl1 GN=6.2 Clp=0.0

③ Suponga que una imagen tga de 32-bit está asignada a Still1. Gire F1 para seleccionar Still1 para el relleno de key y gire F2 para seleccionar de nuevo Still1 como señal de key. (Vea la sección **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**. "**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**.")


③⑨
Cambie valores con F1 a F4
② Pulse KEY1
Pulse EXT.
①Seleccione vídeo.
⑥Cambie DME POS.
⑦ Cambie DME ROT.
⑤ Pulse KEY1 y BASIC para acceder el menú.
④ Ponga KEY1 en on-air.
⑧ Pulse WARP para acceder el menú.

④ Pulse KEY1 en la sección de transiciones. Luego, pulse CUT para poner el key en on-air.

⑤ Pulse Key1/Matte (con SHIFT apagado) en la sección BUS SELECT. Pulse BASIC en la sección de DME para abrir el menú de [DME] - [Basic] y asignar LINE-DME al key. Una vez el DME esté asignado al key, el botón KEY ON en la sección de KEYER se ilumina.

⑥ Pulse el botón DME POS a la izquierda de la sección de JOYSTICK. Mueva el joystick vertical y horizontalmente para mover la posición del key. También puede mover la posición cambiando los valores en los submenús [Local Position] como se muestra a

continuación.

Keyer L. Source			
	PX= - 0.432	PY=0.264	PZ= - 0.996

Keyer L. Target			
	PX=0.096	PY= - 0.045	PZ= - 0.018

⑦ Pulse el botón DME ROT a la izquierda de la sección de JOYSTICK. Gire el joystick para rotar el key. También puede rotar el key cambiando los valores en los submenús [Local Rotation] como se muestra a continuación.

⑧ Pulse Warp en la sección de DME para acceder el menú [Warp]. Use los botones de una sola flecha en la sección de teclado (con MENU encendido) para ir al submenú [Warp] - [Ripple 1].

Keyer Ripple 1			
Typ=Cir	Frq=16.000	Amp=0.015	Phs=0.100

⑨ Gire F4 para cambiar el parámetro Phase.

10-3. Modificaciones Básicas

10-3-1. Posición y Rotación

◆ **Posición Local**

Keyer L. Source	PX=0.000	PY=0.000	PZ=0.000

Keyer L. Target	PX=0.000	PY=0.000	PZ=0.000

Parámetro		Rango de ajuste
PX	Posición X	Ajusta la posición del DME en los ejes locales.
PY	Posición Y	
PZ	Posición Z	

◆ **Posición Global**

Keyer G. Source	PX=0.000	PY=0.000	PZ=0.000

Keyer G. Target	PX=0.000	PY=0.000	PZ=0.000

Parámetro		Rango de ajuste
PX	Posición X	Ajusta la posición del DME en los ejes globales.
PY	Posición Y	
PZ	Posición Z	

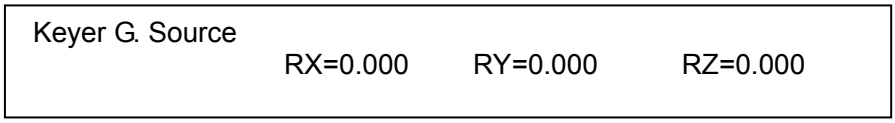
◆ **Rotación Local**

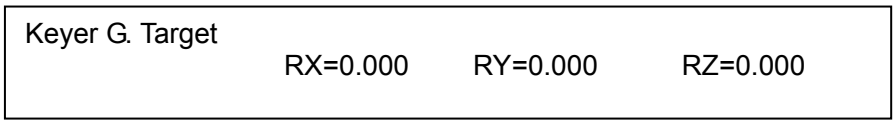
Keyer L. Source	RX=0.000	RY=0.000	RZ=0.000

Keyer L. Target	RX=0.000	RY=0.000	RZ=0.000

Parámetro		Rango de ajuste
RX	Rotación X	Ajusta la rotación del DME en los ejes locales.
RY	Rotación Y	
RZ	Rotación Z	

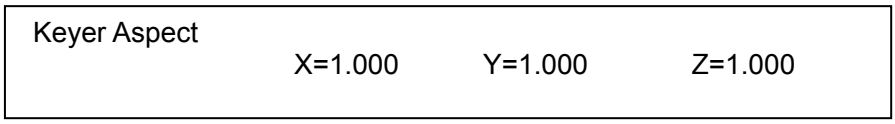
◆ **Rotación Global**





Parámetro		Rango de ajuste
RX	Rotación X	Ajusta la rotación del DME en los ejes globales.
RY	Rotación Y	
RZ	Rotación Z	

10-3-2. Aspecto



Parámetro		Descripción
X	Aspecto X	Ajusta el aspecto de la fuente de key seleccionada.
Y	Aspecto Y	
Z	Aspecto Z	

10-3-3. Setup

Parámetro		Descripción
Glbl	Uso Global	Ajusta si están habilitados o no los ajustes globales de parámetros de posición/rotación.
DME	DME	Ajusta si LINE DME está aplicado a un key (DSK) o no. Las opciones son Off (Disable), On-wo/k (Enable sin key) y On-w/k (Enable con key). Vea la sección **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**. "Asignación de DMEs a Keyers" para más información.

10-4. Borde

◆ **Color de Borde**

Keyer Border Color
Bod=Off Lum=100.0 Sat=75.0 Hue=0.0

Parámetro		Descripción
Bod	Borde	Ajusta el borde en On/Off.
Lum	Luminancia	Ajusta el color del borde.
Sat	Saturación	
Hue	Tono	

* Cuando el ajuste de Inner Width / Outer Width es otro que no sea 0, la función de Borde está automáticamente en ON.

◆ **Grosor interno**

Keyer Bord Inner Wid
L=0 R=0 T=0 B=0

Parámetro		Descripción
L	Izquierda	Ajusta el borde izquierdo.
R	Derecha	Ajusta el borde derecho.
T	Arriba	Ajusta el borde superior.
B	Abajo	Ajusta el borde inferior.

◆ **Grosor externo**

Keyer Bord Outer Wid
L=0 R=0 T=0 B=0

Parámetro		Descripción
L	Izquierda	Ajusta el borde izquierdo.
R	Derecha	Ajusta el borde derecho.
T	Arriba	Ajusta el borde superior.
B	Abajo	Ajusta el borde inferior.

◆ **Suavidad**

Keyer Bord Softness
InS=1.9 OutS=0.5

Parámetro		Descripción
InS	Suavidad interna	Ajusta la suavidad del interior del borde.
OutS	Suavidad externa	Ajusta la suavidad del exterior del borde.

◆ **Color de Bisel**

Keyer Bevel Color
Bvl=On Lum=100.0 Sat=0.0 Hue=0.0

Parámetro		Descripción
Bvl	Bisel	Ajusta el bisel en ON/OFF.
Lum	Luminancia	Ajusta el color del reflejo del bisel.
Sat	Saturación	
Hue	Tono	

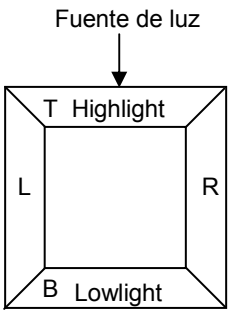
IMPORTANTE

Cuando Bisel está en ON, los ajustes individuales de los parámetros no se pueden hacer en los menús de Inner y Outer Width. Esto significa que el mismo ajuste de grosor se aplica a los 4 lados. Ajuste el valor en el parámetro Left.

◆ **Iluminación de Bisel**

Keyer Border HL
Dir=0 HL=75.0 LL=43.7

Parámetro		Descripción
Dir	Dirección de Highlight	Ajusta la dirección de la iluminación del bisel.
HL	Opacidad de Highlight	Ajusta la mezcla del highlight y del color base del bisel.
LL	Opacity de Lowlight	Ajusta la mezcla del lowlight y del color base del bisel.



10-5. Sub Efectos

10-5-1. Trail (rastro)

Keyer Trail 1
Typ=Off Opac=100 Dcy=0.0 Spk=0.0

Keyer Trail 2
VMix=100 VDcy=12.5 VSpk=0.0

Keyer Trail 3
PX=0.000 PY=0.000

Keyer Trail MixCol
Lum=100.0 Sat=50.0 Hue=270.0

Keyer Trail DcyCol
Lum=100.0 Sat=100.0 Hue=90.0

Parámetro		Descripción
Typ	Tipo de Trail	Las opciones son Off y Trail,
Opac	Opacidad	Ajusta la mezcla del trail y del color base del bisel.
Dcy	Decay	Ajusta la cantidad de decay.
Spk	Sparkle	Ajusta la cantidad de sparkle.
VMix	Video Mix	Ajusta la mezcla del trail y del vídeo.
VDcy	Video Decay	Ajusta la cantidad de vídeo decay
VSpk	Video Sparkle	Ajusta la cantidad de vídeo sparkle.
PX	Pos X	Ajusta la posición del trail.
PY	Pos Y	
Lum	Luminancia	Ajusta el color del trail.
Sat	Saturación	
Hue	Tono	

10-5-2. Control de Chroma

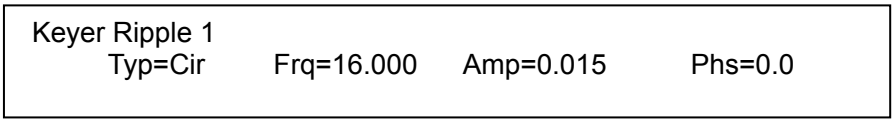
```
Chroma Control
     T=Through        Cr=0          Cb=0
```

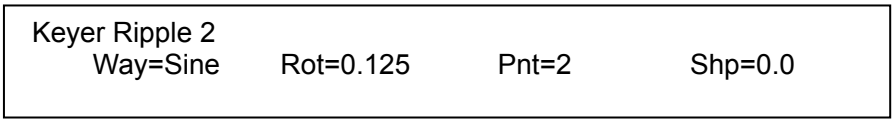
Parámetro		Descripción
T	Tipo	Selecciona el tipo de Control de Chroma. Las opciones son Through, Sepia y Nega (negative).
Cr	Cr	Añade color a la imagen usando dos elementos de crominancia, azul sin luminancia y rojo sin luminancia. Para cambiar la imagen a monocroma ajuste el tipo a Sepia y tanto Cr como Cb a 0.
Cb	Cb	

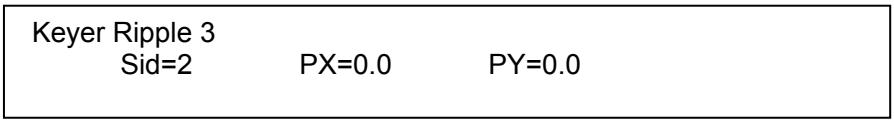
10-6. Warp

10-6-1. Ripple (onda)

◆ **Ripple 1-3**

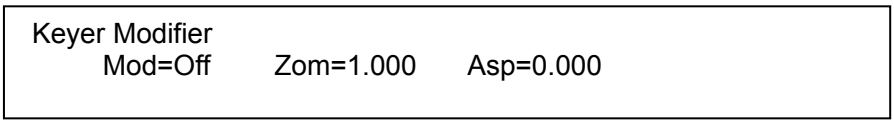






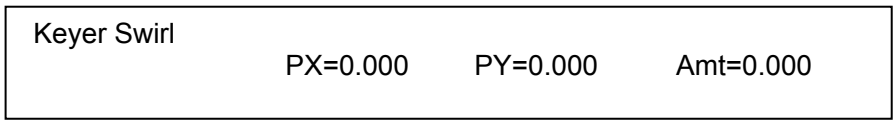
Parámetro		Descripción
Typ	Tipo de forma de onda	Las opciones son Hor (Horizontal), Ver (Vertical), Rot (Rotated), Cir (Circular), Poly (Polygon), y Star (Star).
Frq	Frequencia	Ajusta la frecuencia de la onda.
Amp	Amplitud	Ajusta la amplitud de la onda.
Phs	Fase	Ajusta la fase de la onda.
Wav	Tipo de onda	Selecciona el tipo de onda. Las opciones son Sine (Sine), Squ (Square), Tri (Triangle), Saw (Saw), y Rand (Random)
Rot	Rotación	Ajusta la rotación de la onda.
Pnt	Puntas	Sólo aplicable si Star está seleccionado.
Shp	Sharpness	Sólo aplicable si Star está seleccionado.
Sid	Sides	Ajusta el número de segmentos si Polygon está seleccionado.
PX	Posición X	Ajusta la posición de la onda.
PY	Posición Y	

◆ **Modificador**



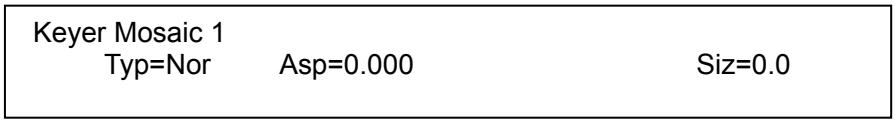
Parámetro		Descripción
Mod	Modificador	Ajusta el modificador ON/OFF.
Zom	Zoom	Ajuste de multi-wave.
Asp	Aspecto	Ajuste del aspecto de multi-wave.

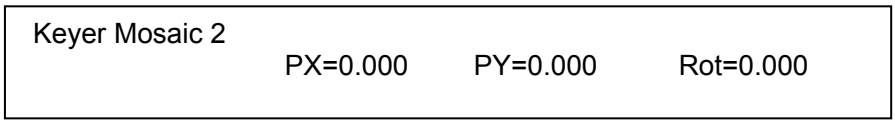
10-6-2. Swirl (remolino)



Parámetro		Descripción
PX	Posición X	Ajusta la posición del centro del remolino
PY	Posición Y	
Amt	Cantidad	Ajusta la cantidad de giro del remolino.

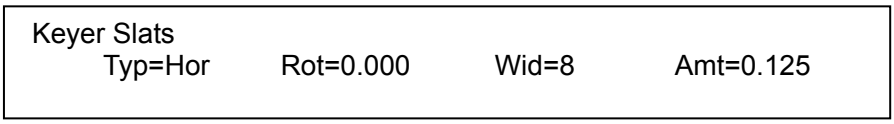
10-6-3. Mosaico





Parámetro		Descripción
Typ	Tipo	Las opciones son Nor (Normal) y Rot (Rotated)
Asp	Aspecto	Ajusta el aspecto de la celda del mosaico.
Siz	Tamaño	Ajusta el tamaño de la celda del mosaico.
PX	Posición X	Ajusta la posición del centro del mosaico.
PY	Posición Y	
Rot	Rotación	Ajusta el ángulo de giro del mosaico.

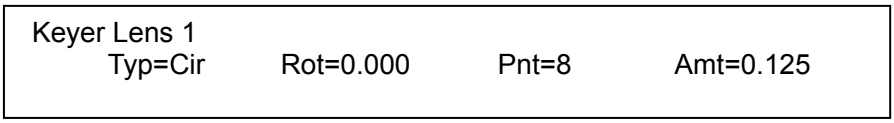
10-6-4. Slats (tiras)

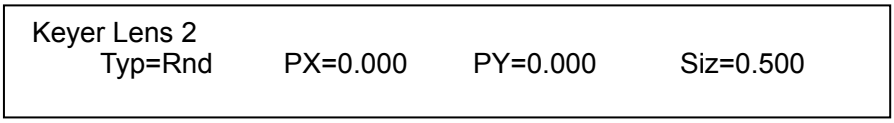


Parámetro		Descripción
Typ	Tipo	Las opciones son Hor (Hor), Ver (Ver), HV(HV), Rot (Rotated), y HV-R (HV-Rotated).
Rot	Rotación	Ajusta el ángulo de giro de las tiras.
Wid	Ancho de las tiras	Ajusta el ancho de las tiras.
Amt	Cantidad	Ajusta la distancia entre las tiras.

10-6-5. Lente

◆ **Lens 1-3**





Parámetro		Descripción
Typ	Tipo	Las opciones son Cir (Circular), Poly (Polygon), y Star (Star).
Rot	Rotación	Ajusta el ángulo de giro de la lente
Pnt	Puntas	Ajusta el número de lentes si Polygon o Star están seleccionados.
Amt	Cantidad	Ajusta la distancia focal de la lente.
Typ	Tipo de patrón	Selecciona el tipo de patrón. Las opciones son Rnd (Round), Lin (Linear), y Mul (Multi).
PX	Posición X	Ajusta la posición de la lente.
PY	Posición Y	
Siz	Tamaño	Ajusta el tamaño de la lente.
Tlt	Inclinación	Ajusta la inclinación de la lente.

◆ **Modificador**

```
Keyer Modifier
    Mod=Off     Zom=1.000     Asp=0.000
```

Parámetro		Descripción
Mod	Modificador	Ajusta el modificador en On/Off.
Zom	Zoom	Ajusta el tamaño de multi-lente.
Asp	Aspecto	Ajusta el aspecto del multi-lente.

10-6-6. Page Turn (paso de página)

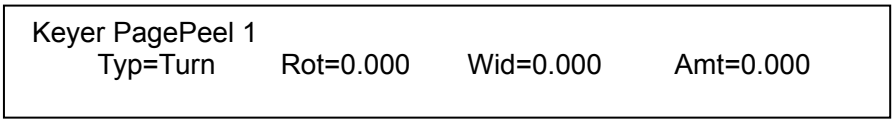
```
Keyer PageTurn 1
    Pat=Sing     Rot=0.000     Ang=0.250     Amt=0.000
```

```
Keyer PageTurn 2
    Typ=Turn     PX=0     PY=0     Num=0
```

```
Keyer PageTurn 3
                 Rad=0.125     Spl=0.000     Stg=0.000
```

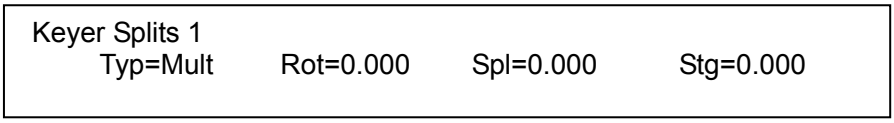
Parámetro		Descripción
Pat	Patrón	Las opciones son Sing (Single), Quad (Quad), Mult (Multi), ZipT (Zip-Top), ZipR (Zip-Right), ZipB (Zip-Bottom), y ZipL (Zip-Left).
Rot	Rotación	Ajusta el ángulo de rotación.
Ang	Ángulo	Ajusta el ángulo del paso de página.
Amt	Cantidad	Ajusta la cantidad de curvatura del paso de página.
Typ	Tipo	Selecciona entre Turn (PageTurn) y Roll (PageRoll).
PX	Posición X	Ajusta la posición del centro del paso de página.
PY	Posición Y	
Num	Num_Segmentos	Ajusta el número de segmentos del paso de página.
Rad	Radio	Ajusta el radio del paso de página.
Spl	Espiral	Ajusta la espiral del paso de página.
Stg	Stagger	Ajusta que los pasos de página aparezcan uno tras otro.

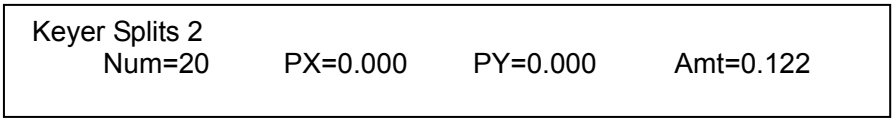
10-6-7. Page Peel (despegado de página)



Parámetro		Descripción
Typ	Tipo	Selecciona entre Turn (PageTurn) y Roll (PageRoll).
Rot	Rotación	Ajusta el ángulo de rotación.
Wid	Ancho	Ajusta el ancho del despegado.
Amt	Cantidad	Ajusta la cantidad del despegado.
Tlt	Inclinación	Ajusta la inclinación del despegado.
Rad	Radio	Ajusta el radio del despegado

10-6-8. Splits (particiones)





Parámetro		Descripción
Typ	Tipo	Las opciones son 2WayH, 2WayV, 4Way y Multi
Rot	Rotación	Ajusta el ángulo de rotación si el tipo es Multi.
Spl	Espiral	Da ángulo en espiral a las particiones.
Stg	Escalonado	Hace que las particiones aparezcan unas tras otras.
Num	Num_Segmentos	Ajusta el número de segmentos si el tipo es Multi.
PX	Posición X	Ajusta la posición del centro de las particiones si el tipo es Multi.
PY	Posición Y	
Amt	Cantidad	Ajusta la distancia entre segmentos.

10-6-9. Mirror (espejo)

```
Keyer Mirror 1
    Typ=2Way0      Rot=0.000
```

```
Keyer Mirror 2
      Num=3        PX=0.000      PY=0.000
```

Parámetro		Descripción
Typ	Tipo	Las opciones son 2Way0, 2Way1 2Way2, 2Way3, 4Way0, 4Way1, 4Way2, 4Way3, y Multi.
Rot	Rotación	Ajusta el ángulo de rotación si el tipo es Multi.
Num	Num_Segmentos	Ajusta el número de espejos si el tipo es Multi.
PX	Posición X	Ajusta la posición del centro de los espejos.
PY	Posición Y	

10-6-10. Defocus (desenfoque)

```
Keyer Defocus
                                        Amt=0.1
```

Parámetro		Descripción
Amt	Cantidad	Ajusta la cantidad de desenfoque.

10-7. Light (luz)

10-7-1. Type

```
Keyer Light Type
        Typ=Off
```

Parámetro		Descripción
Off	Tipo	Las opciones son Off (Off), 1-HL (Light 1), 2-HL (Light 2) y HL/LL (High light y Low light).

10-7-2. Light 1-2

◆ **Posición**

```
Keyer L1 Position
        Siz=0        PX=1.0        PY=0.0        PZ=1.0
```

Parámetro		Descripción
Siz	Size	Ajusta el tamaño de la fuente de luz. (Fuente plana)
PX	Posición X	Ajusta la posición del centro de la fuente de luz.
PY	Posición Y	
PZ	Posición Z	

◆ **Color**

```
Keyer L1 Color
      Opac=75.0    Lum=100.0    Sat=0.0        Hue=0.0
```

Parámetro		Descripción
Opac	Opacidad	Ajusta la mezcla entre la luz y el color base.
Lum	Luminancia	Ajusta el color de la luz.
Sat	Saturación	
Hue	Tono	

11. Señales Generadas Internamente

11-1. Mates de Bus

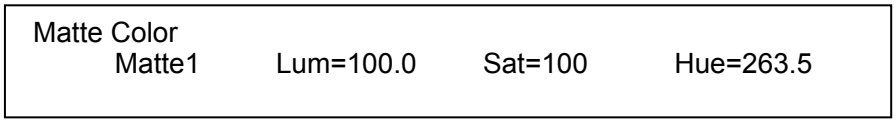
En el DFS-800 se pueden seleccionar diferentes colores generados internamente. Las señales de color se pueden usar como relleno de key, como fondo de imágenes pre-combinadas, y en diversos efectos de sombra y bordes. Se pueden asignar cuatro generadores de color diferentes a los botones del bus M/E. Para ajustar un generador de mate de bus abra el submenú [Matte Color] para realizar los ajustes necesarios.

◆ **Ajustes de Mate de Bus**

① Pulse el botón KEY1 / MATTE (con SHIFT encendido) para mostrar el submenú [Matte Color].

② Gire F1 para seleccionar el número de Mate de Bus de 1 a 4.

③ Gire F2, F3 y F4 o use el joystick para realizar los ajustes de color.



Parámetro	Descripción	Rango de ajuste
Lum	Luminancia.	0.0 - 100.0%
Sat	Saturación.	0.0 - 100.0%
Hue	Tono.	0.0 - 359.5

11-2. Almacenamiento de Imágenes (Still Store)

El DFS-800 almacenar imágenes descargándolas de una memoria USB flash (de hasta 2GB) o capturando vídeo, y puede usar estas imágenes llamándolas en otro momento para añadirlas en una capa. Una vez que se captura una imagen (hasta 100 archivos), se la puede llamar asignándola como "Still1" y/o "Still2" en el bus M/E, y usarla como fuente o relleno de key. Opcionalmente se puede usar otra imagen (Still 3) como fondo de vídeo en imágenes combinadas con el pre-combiner, de todos modos, "Still 3" no puede asignarse al bus de PGM/PST o a las señales de fuente y relleno de key. Las imágenes almacenadas se pueden enviar a la memoria de cuadro del sincronizador de cuadro de cada entrada. Una vez que una imagen es almacenada en él, la señal viva de vídeo del bus relacionado no pasará a través ni podrá ser seleccionada.

El mezclador tiene un buffer de campo como el de otros mezcladores. Cuando se captura una imagen se salva en la memoria del mezclador desde el buffer, y luego puede ser salvada. Se pueden descargar archivos de imagen a través del USB. La memoria del mezclador puede almacenar hasta 100 archivos de imagen (Stl00 - Stl99). Si fuera necesario los archivos de imagen se pueden guardar o ser recuperados en conjunto desde un dispositivo de memoria USB flash. Vea la sección **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**. "**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**" para más detalles sobre la gestión de archivos y memoria. Los iconos de las imágenes se muestran en la pantalla al conectar un monitor LCD o SVGA.

11-2-1. Descarga de Imágenes de USB

① Conecte un dispositivo USB flash al Puerto USB del panel de control.

IMPORTANTE
Los formatos de imagen disponibles son jpg (jpeg), bitmap (bmp) y targa (tga). Los nombres de las imágenes deben ser "Stl00" - "Stl99".

② Pulse DSK2/STILL (con SHIFT iluminado) para mostrar el menú [STILL].

③ Use los botones de una sola flecha en la sección de teclado para ir al submenú [Download Still].

④ Gire F3 para ajustar DL como USB.

⑤ Gire F2 para seleccionar el archivo a descargar de Stl00 a Stl99.

⑥ Gire F1 para seleccionar un destino para ser salvado de In01-16 a Stl1-3.

In01-16	Salvado a la memoria de cuadro del FS de las entradas In01-16. La imagen capturada se usa como alternativa a la señal viva de vídeo de entrada.
Still 1-2	Salvado y nombrado como Still1 o Still2. Ambos pueden ser asignados al bus de PGM/PST como señales de fuente o relleno de key.
Still 3	Salvado y utilizable como vídeo de fondo de imágenes precombinadas con el pre-combiner opcional.

⑦ Pulse y mantenga pulsado F3 al menos un segundo para comenzar la descarga. El botón DSK2/STILL se ilumina en rojo durante la descarga y en naranja cuando el archivo se descarga al panel de control y es asignado al Still1.

Un asterisco antes de un nombre de archivo indica que el archivo seleccionado existe en el panel de control.

Parámetro		Opción por Defecto	Descripción
Dst	Destino	Stl1	Las opciones son In01-In16 y Stl1-Stl3 (Still1-Still3).
File	Origen	00	Selecciona un origen.
DL	Descarga	USB	CP, USB
Direct	Descarga Directa	Off	Selecciona Off / On

11-2-2. Captura de la Salida de Programa y Almacenamiento de la Imagen

① Pulse DSK2/STILL (con SHIFT iluminado) para mostrar el menú [Still].

② Use los botones de una sola flecha en la sección de teclado para ir al submenú [Image Capture].

③ Gire F1 para seleccionar un archivo para salvar una imagen capturada. Gire F2 para seleccionar el modo de captura de entre Live-through, Frame, y campo Odd o Even.

④ Pulse y mantenga pulsado F4 al menos un segundo para comenzar a capturar. El botón DSK2/STILL se ilumina en rojo durante el proceso y después naranja cuando la imagen es capturada.

```
Image Capture
      File=00        Frz=Live                    Cap.Start
```

Parámetro		Opción por Defecto	Descripción
File	Archivo	00	Selecciona de 00 a 99.
Frz	Modo de captura	Live	Las opciones son Live (Live Through), Frm (Frame), Odd (Odd Field), Even (Even Field).

11-2-3. Asignación de la Imagen a una Fuente de Vídeo

① Una vez que la imagen es capturada y salvada al archivo seleccionado en el panel de control, use los botones de una sola flecha en la sección de teclado para ir al submenú [Download Still].

② Gire F3 para ajustar DL como CP.

④ Gire F2 para seleccionar un archivo en el que guardar la imagen capturada.

⑤ Gire F1 para seleccionar el destino en el que grabar la imagen.

In01-16	Salvado a la memoria de cuadro del FS de las entradas In01-16. La imagen capturada se usa como alternativa a la señal viva de vídeo de entrada.
Still 1-2	Salvado y nombrado como Still1 o Still2. Ambos pueden ser asignados al bus de PGM/PST como señales de fuente o relleno de key.
Still 3	Salvado y utilizable como vídeo de fondo de imágenes precombinadas con el pre-combiner opcional.

⑥ Pulse y mantenga pulsado F3 al menos un segundo para comenzar la descarga. El botón DSK2/STILL se ilumina en rojo durante la descarga y en naranja cuando la imagen capturada es almacenada como la fuente de vídeo seleccionada.

11-2-4. Exportar Imágenes a un Dispositivo de Memoria Flash USB

① Conecte un dispositivo USB flash al puerto USB del panel de control.

② Pulse DSK2/STILL (con SHIFT iluminado) para mostrar el menú [STILL].

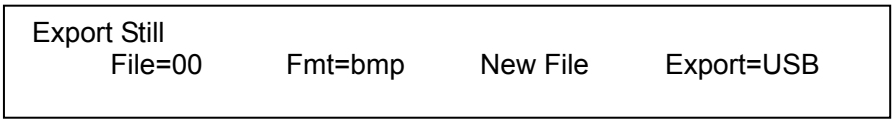
③ Use los botones de una sola flecha en la sección de teclado para ir al submenú [Export Still].

④ Gire F1 para seleccionar una imagen a exportar al dispositivo USB flash.

⑤ Gire F2 para seleccionar un formato de imagen de entre bmp y targa.

⑥ La información del archivo se muestra en el tercer parámetro. Si el mismo nombre de archivo que el del archivo a exportar existe en la memoria USB, aparecerá Overwrite. Si el mismo nombre de archivo no existe, New File aparecerá en la pantalla.

⑦ Pulse y mantenga pulsado F4 para exportar la imagen seleccionada al dispositivo USB flash. El botón DSK2/STILL se ilumina en rojo durante el proceso y en naranja cuando la imagen es exportada al dispositivo USB flash.



Parámetro		Opción por Defecto	Descripción
File	Archivo	00	Selecciona de 00 a 99.
Fmt	Formato de archivo	bmp	Las opciones son bmp (Bitmap) y tga (Targa).
Export	Exportar	USB	USB

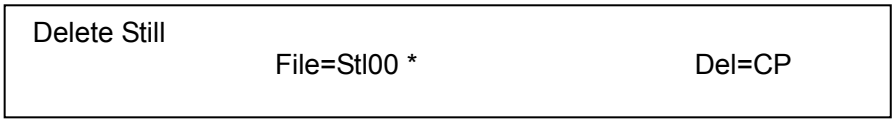
11-2-5. Borrado de Una Imagen

① Pulse DSK2/STILL (con SHIFT iluminado) para mostrar el menú [Still].

② Use los botones de una sola flecha en la sección de teclado para ir al submenú [Delete Still].

③ Gire F2 para seleccionar el archivo a borrar.

④ Pulse y mantenga pulsado F4 para borrar el archivo seleccionado. El botón DSK2/STILL se ilumina en rojo durante el proceso y en naranja cuando el archivo es borrado.



Parámetro		Opción por Defecto	Descripción
File	Archivo	00	Selecciona de 00 a 99.
Delete	Borrar	CP	Selecciona CP o USB y ejecuta el borrado del archivo.

Una vez que un archivo es salvado en el dispositivo USB flash, la carpeta "\Stl" se genera automáticamente y todos los archivos de imagen son salvados en ella. (Vea la sección **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**. "Gestión de Archivos.")
Los datos no pueden ser salvados al dispositivo de memoria USB si no hay espacio suficiente en el USB. Es este caso, se muestra un mensaje de error "error_no 6101".

11-2-6. Imágenes TGA de 32-bit

Se pueden cargar archivos de imagen tga de 32-bit en los Stills 1 y 2. Mientras que los archivos de imagen como bitmap o jpeg son archivos de 24-bit RGB y no incluyen canal alpha (datos de key), los archivos tga de 32-bit son imágenes con canal alpha. Se pueden por lo tanto reservar espacio en los buses disponibles y manejar los datos de key y relleno conjuntamente en una imagen tga de 32-bit en un mismo bus (Still1 o Still2). Siga el siguiente procedimiento para cargar una imagen.

① Refiérase a la sección **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**. "**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**" para descargar un archivo tga de 32-bit a Still1 (o Still2).

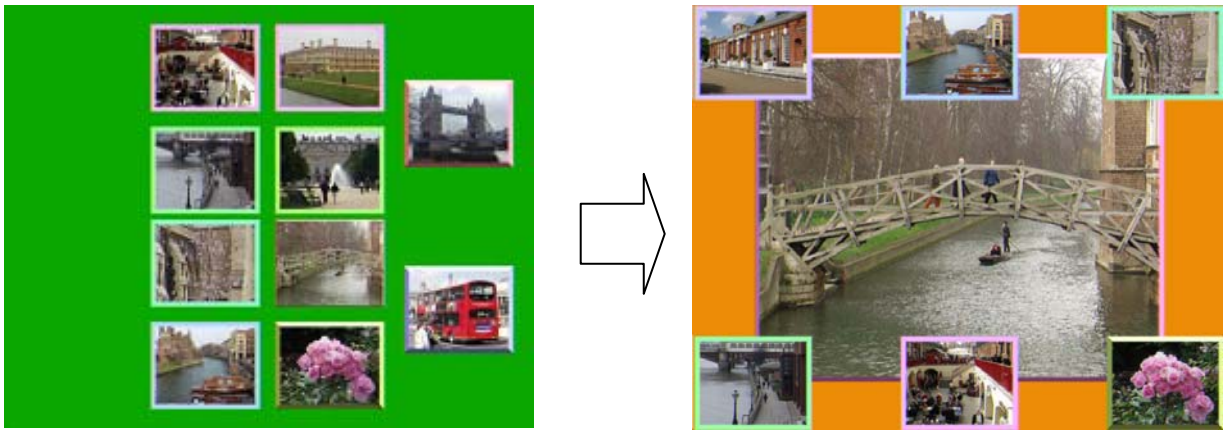
② Seleccione un Key o un DSK (de KEY1-4 o DSK1-2) y pulse el botón EXT para seleccionarlo como External key.

③ Seleccione Stl1 (o Stll2) para los parámetros KIns (Relleno de Key) y KSrc (Fuente de Key) en el menú de Key (o DSK).

NOTE
Sólo Still1 y Still2 soportan archivos tga de 32-bit.

12. Pre-combiner (Opción)

El Pre-combiner (BKDF-840) es una opción que proporciona resultados únicos. La tarjeta opcional de pre-combiner puede ser instalada en el mezclador añadiendo 16 canales de DME. Las dos imágenes que usan estos DMEs pueden ser combinadas y asignadas al bus M/E para ser usadas como fuente de vídeo de igual forma que las entradas primarias o las imágenes capturadas.
El uso del pre-combiner proporciona una amplia variedad de posibilidades de producción de vídeo y habilita el funcionamiento de tipo M/E para procesar imágenes con funciones multi capa de la misma forma que lo haría un mezclador, de forma que las transiciones de multi capa a multi capa son posibles, como se muestra en la siguiente ilustración.



La instalación de esta tarjeta añade DMEs 2.5D (posición, tamaño, rotación, y borde) a las entradas primarias junto con una función de pre-combiner que combina estas imágenes de DME en la salida del sistema para habilitar el uso de resultados de imágenes compuestas en los buses de PGM/PST y en las señales de relleno y fuente de key.

IMPORTANTE
Se pueden combinar dos imágenes (ComA y ComB) cuando la opción de pre-combiner está instalada en el mezclador. Si esta tarjeta está instalada ambas imágenes consisten en 8 canales de DME por defecto. Un total de 16 canales de DME pueden ser asignados libremente entre dos imágenes combinadas.

12-1. Ajuste de Imágenes Pre-combinadas

① Pulse el botón ComA en el bus de PST. (ComA está asignado en el botón de bus 12 como configuración por defecto de fábrica.) .

② Pulse el botón COMB A/SEQ (con SHIFT apagado) para encender el botón.

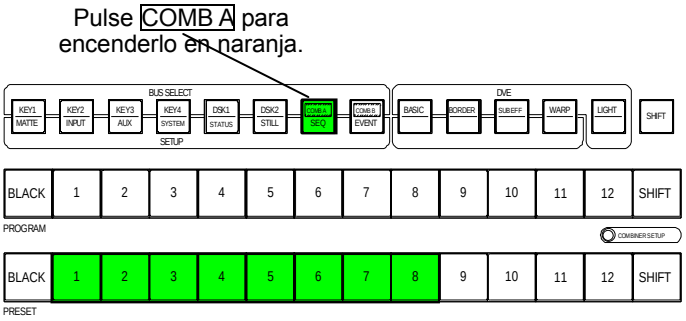
③ Con SHIFT pulsado a la derecha de la sección de DME, pulse DEFAULT en la sección de Joystick.

④ Se realiza y muestra en la pantalla de previo automáticamente una imagen compuesta de 8 Imágenes de DME (ajuste por defecto) en el mate de fondo (Bus matte 1) similar a la mostrada abajo. Las imágenes de vídeo usadas como imágenes de DME son las correspondientes de In01 a In08.

⑤ Los botones del bus de PST cuyo vídeo aparece en la imagen combinada se iluminan en verde. Estos botones se pueden usar para ajustar las imágenes de DME en ON/OFF.

◆ Indicaciones en el bus de PST

Los botones iluminados en el bus de PST indican el estado de las imágenes de DME. Al pulsarlos se conmuta entre **on** (iluminado **verde**) y **off** (apagado). Al pulsar los botones de bus dos veces rápidamente se entra en el modo de **edición** (encendido **naranja**).



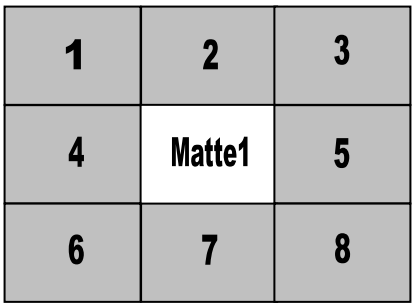
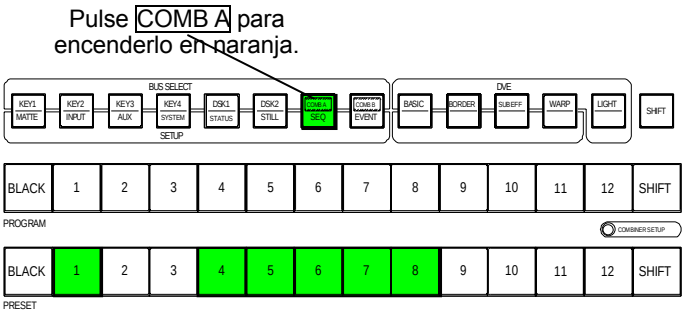


Imagen Pre-combinada
（pantalla de PVW）

◆ Ajuste On/Off de Imágenes de DME en la imagen combinada

Para quitar las imágenes de DME de la imagen combinada, pulse los botones de bus correspondientes para apagarlos. Por ejemplo, si quita las imágenes de DME 2 y 3, pulse los botones de bus 2 y 3 para apagarlos.



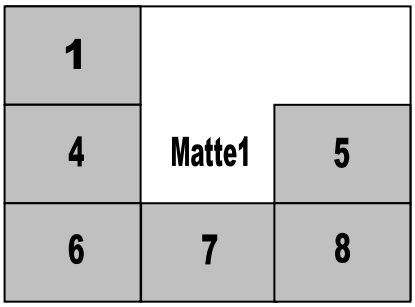


Imagen Pre-combinada
（pantalla de PVW）

◆ Añadir imágenes de DME a la imagen combinada

Para añadir una imagen de DME a la imagen combinada, pulse el botón de bus correspondiente. Por ejemplo, para añadir la imagen del bus 9 a la imagen combinada, pulse el botón de bus 9. (el botón está encendido.) La imagen de DME añadida (la imagen del bus 9) se muestra a pantalla completa. Refiérase al menú de operación (menú [DME] - [BASIC]) en la siguiente sección (sección 12-4-1) para reducir el tamaño de la imagen de DME.

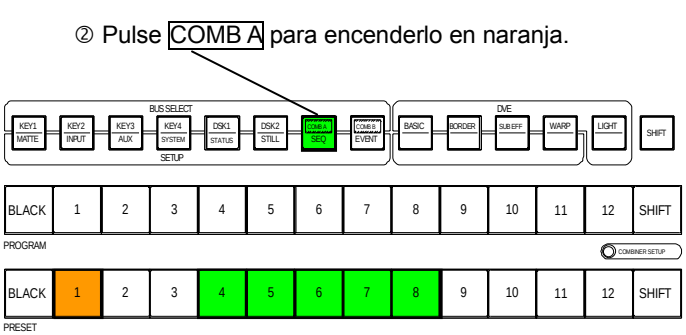
IMPORTANTE
Una tarjeta opcional puede añadir hasta 16 canales de DME para ComA y ComB. Si los 16 canales de DME ya han sido asignados, no se puede añadir ninguna imagen de DME más.

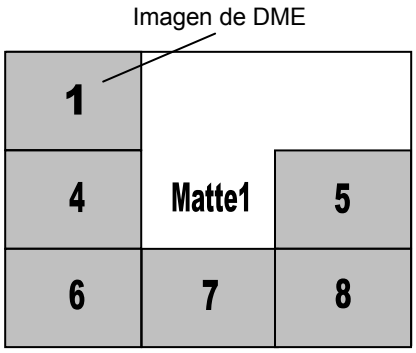
12-2. Edición de Imágenes Pre-combinadas

Se puede usar una imagen capturada (Still3) como vídeo de fondo de las imágenes pre-combinadas. La prioridad y los niveles de opacidad de las imágenes de DME se pueden ajustar en el submenú [Formation] de los pre-combiners. Además, a cada DME le puede ser añadidos efectos DME 2.5D usando los menús de DME ([BASIC] y [BORDER]).

① Pulse COMB A o COMB B (con SHIFT apagado) para mostrar el menú pre-combiner.

② Pulse un botón de bus dos veces rápidamente para seleccionar la imagen de DME a editar. Si desea editar la imagen de DME nº1 en la que aparece la señal del Bus1, pulse 1 dos veces en el bus de PST. El botón de bus cambia a naranja indicando que la imagen de DME nº1 está lista para ser editada.





③ Use los botones de una sola flecha (con MENU encendido) en la sección de teclado para ir al submenú [Formation]. Haga los siguientes ajustes en el submenú [Formation].

Combiner Formation			Select A=7, B=0
Src: In01	Prior: 0	Opac: 0	BG: Matte1

Los números de DME asignados al Combiner A y B (A+B □ 16) se indican arriba a la derecha de la pantalla.

Parámetro		Ajuste por defecto	Descripción
Src	Video Src	In01	Selecciona la señal para cada imagen de DME de entre las entradas primarias.
Prior	Input Priority	0	Ajusta el nivel de prioridad para la imagen de DME seleccionada. La prioridad más baja es 0.
Opac	Opacity	0	Ajusta la opacidad para la imagen de DME seleccionada.
BG	BKGD video	Matte1	Selecciona la señal de vídeo de fondo.

④ Pulse los botones BASIC o BORDER en la sección de DME para mostrar el menú de ajustes. Se pueden usar los efectos de los menús [BASIC] y [BORDER] para cada imagen de DME. Para más detalles sobre los ajustes, refiérase a las secciones 10-3. "Basic" y 10-4 "Border."

IMPORTANTE
Las imágenes pre-combinadas A y B están asignadas al los buses DME 12 y 24 respectivamente como ajuste por defecto de fábrica.

12-3. Sincronización del Mapa de Entradas

El mapa de entradas es independiente del mapa del bus M/E. Se pueden sincronizar estos dos mapas de entradas como se muestra en el procedimiento siguiente.

① Abra el submenú [SYSTEM]-[Other].
② Cambie el parámetro Remap Link de Independiente a BaseLink. El mapa de entradas del pre-combiner se sincronizará con el mapa del bus M/E cada vez que se llame a un evento o secuencia.

Other Cursor=PGM Map=Link SFT=Toggle

NOTA
Al sincronizar el mapa de entradas del pre-combiner y el del bus M/E estos dos mapas son exactamente iguales cada vez que se llame a un evento o secuencia. Esto permite corregir fácilmente el evento o secuencia creado si contiene alguna entrada con pre-combiner inactiva para la que se requiera un cambio en el mapa de entradas.

12-4. Ejemplo Ajuste de Imágenes Pre-combinadas

Esta sección muestra un ejemplo de ajuste de imágenes pre–combinadas como se muestra abajo. La imagen A está compuesta de 6 imágenes de DME con borde y un fondo de color. La imagen B está compuesta de 6 imágenes de DME con borde y una imagen capturada como fondo. Se pueden crear estas imágenes y las transiciones entre ellas con una tarjeta opcional de pre-combiner.

Imagen A

Imagen B

12-4-1. Ajuste de la Imagen A

Para realizar una composición Estándar

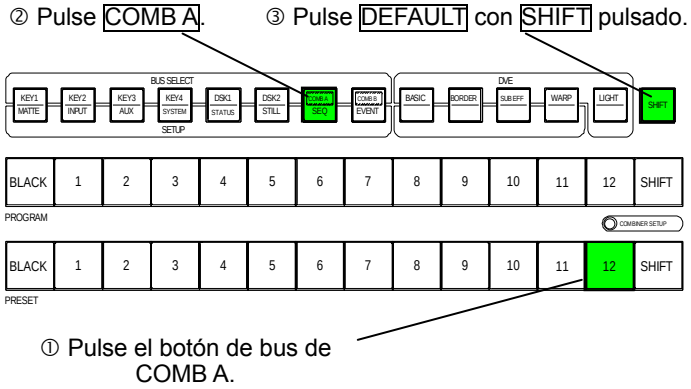
① Pulse el botón ComA en el bus de PST. (ComA está asignado al botón de bus 12 por defecto de fábrica.)

② Pulse el botón COMB A/SEQ (con SHIFT apagado) para encender el botón.

③ Manteniendo pulsado SHIFT a la derecha de la sección de DME, pulse DEFAULT en la sección de Joystick.

④ Se realiza y muestra en la pantalla de previo automáticamente una imagen compuesta de 8 Imágenes de DME (ajuste por defecto) en el mate de fondo (Bus matte 2) similar a la mostrada abajo. Las imágenes de vídeo usadas como imágenes de DME son las correspondientes de In01 a In08.

⑤ Los botones del bus de PST cuyo vídeo aparece en la imagen combinada se iluminan en verde. Estos botones se pueden usar para ajustar las imágenes de DME en ON/OFF.



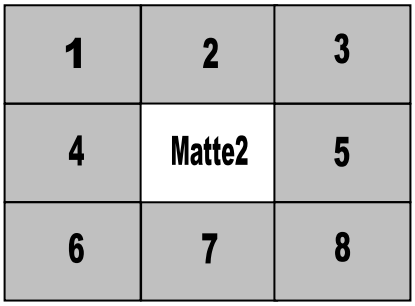


Imagen Pre-combinada
（pantalla de PVW）

⑥ Pulse 2 y 7 en el bus de PST para eliminar dos imágenes de DME, de forma que aparezcan un total de 6 sub pantallas en la imagen.

IMPORTANTE
DME Picture 1 es la capa más baja, y DME Picture16 es la capa más alta en la imagen pre-combinada como ajuste de fábrica.

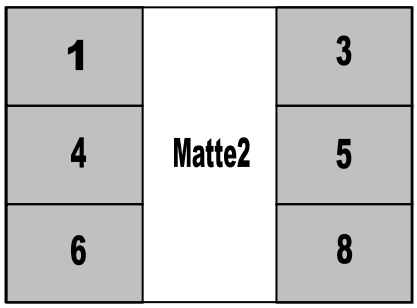


Imagen Pre-combinada
（pantalla de PVW）

Para Modificar cada imagen de DME

① Pulse el botón COMB A/SEQ (con SHIFT apagado) para mostrar el menú [Combiner Formation] para DME Picture 1.

Combiner Formation			Select A=6, B=0
Src=In08	Prior=7	Opac=0	BG=Matte1

② Gire F1 para cambiar la fuente del vídeo si fuese necesario. También se pueden cambiar el orden de las capas y la opacidad de DME Picture 1 en este menú. Gire F4 para seleccionar un fondo de color.

③ Pulse DME POS en la sección de joystick para mostrar el menú [Pre-combiner - BASIC] -[Local Position]. Mueva el joystick (ejes X-Y) para cambiar la posición de la imagen. Gire el joystick para cambiar el tamaño de la imagen.

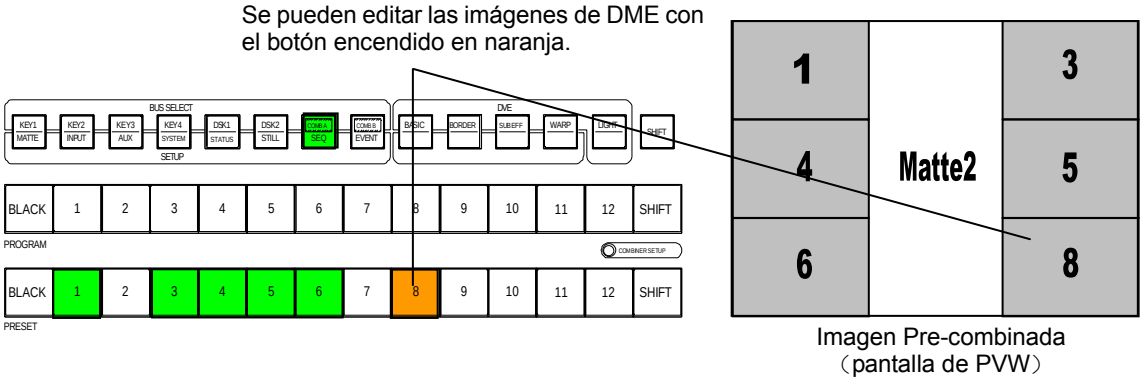
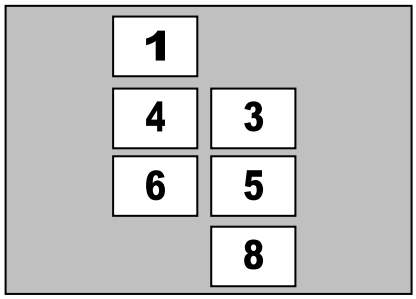


Imagen Pre-combinada
（pantalla de PVW）

④ Pulse el botón de BORDER en la sección de DME para mostrar el menú [Pre-combiner - BORDER] para DME Picture 1.

⑤ Gire F1 para ajustar el borde en ON en el menú [Border Color].

⑥ Pulse el botón derecho de una sola flecha en la sección de teclado para ir al menú [Inner Width] y al menú [Outer Width] para especificar el grosor interno y externo del borde.
Use el botón izquierdo de una sola flecha para volver al menú [Border Color]. Use el joystick (ejes X, Y, Z) para cambiar el color del borde.



⑦ Repita los pasos 1 a 6 para modificar todas las imágenes de DME.

⑧ Para aplicar un borde de bisel a la imagen de DME 8, pulse el botón derecho de una sola flecha para ir al menú [Bevel Color]. Gire F1 ajustando Beveled a ON si fuese necesario. Si ajusta el borde de bisel en ON, necesita volver a ajustar el color del borde de nuevo en el menú [Bevel Color]. Use el joystick (ejes X, Y, Z) para cambiar el color.

⑨ Finalmente, gire F4 para seleccionar el color del fondo.

12-4-2. Ajuste de la Imagen B

Para realizar una composición Estándar

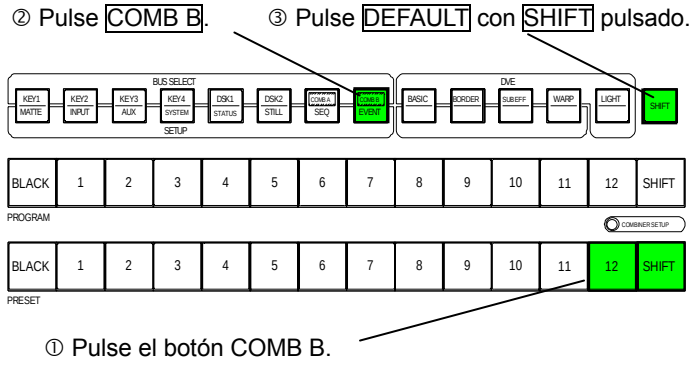
① Pulse el botón ComB en el bus de PST. (ComA está asignado al botón de bus 24 por defecto de fábrica.)

② Pulse el botón COMB B/EVENT (con SHIFT apagado) para encender el botón.

③ Manteniendo pulsado SHIFT a la derecha de la sección de DME, pulse DEFAULT en la sección de Joystick.

④ Se realiza y muestra en la pantalla de previo automáticamente una imagen compuesta de 8 Imágenes de DME (ajuste por defecto) en el mate de fondo (Bus matte 3) similar a la mostrada abajo. Las imágenes de vídeo usadas como imágenes de DME son las correspondientes de In01 a In08.

⑤ Los botones del bus de PST cuyo vídeo aparece en la imagen combinada se iluminan en verde. Estos botones se pueden usar para ajustar las imágenes de DME en ON/OFF.



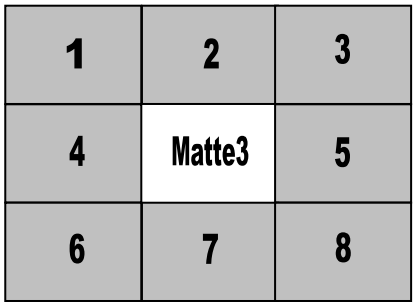
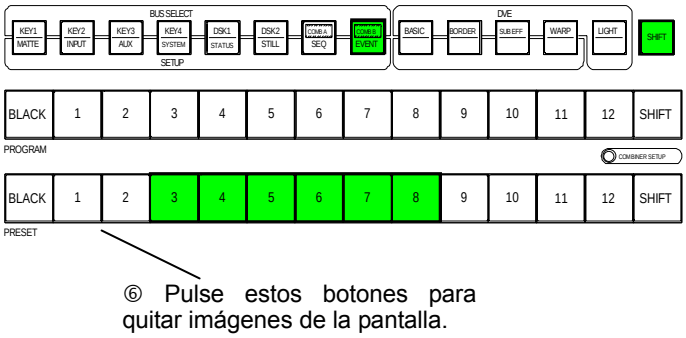


Imagen Pre-combinada
（pantalla de PVW）

⑥ Pulse 1 y 2 en el bus de PST para borrar dos imágenes de DME, de forma que aparezcan un total de 6 sub pantallas en la imagen.



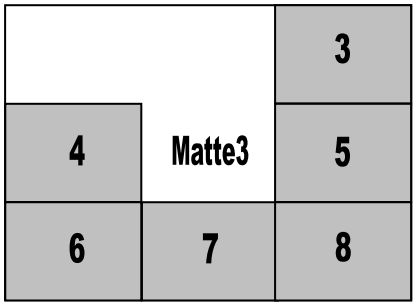


Imagen Pre-combinada
（pantalla de PVW）

Para Modificar cada imagen de DME

① Pulse el botón de bus, al que el Bus 8 está asignado, dos veces rápidamente en el bus de PST. El botón de bus se ilumina en naranja. Pulse el botón COMB B/EVENT (con SHIFT apagado) para mostrar el menú [Combiner Formation] para DME Picture 8.

Combiner Formation			Select A=6, B=6
Src=In20	Prior=19	Opac=0	BG=Matte1

② Gire F1 para cambiar la fuente del vídeo si fuese necesario. También se pueden cambiar el orden de las capas y la opacidad de DME Picture 1 en este menú. Gire F4 para seleccionar un fondo de color. Gire F1 para cambiar la fuente de vídeo, si fuese necesario.

③ Gire F4 para seleccionar Still3 como Background.

④ Refiérase a la sección 12-4-1. "Ajuste de la Imagen A" para cada modificación.

12-4-3. Realización de la Transición

Para Asignar Imágenes de Pre-combiner a un Bus
Como ajuste de fábrica la imagen del Pre-combiner A está asignada al Bus 12 (sin shift) y la imagen del Pre-combiner B al Bus 12 (con shift). Si quiere cambiar estas asignaciones vea la sección **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**. "Asignación de Señales en un Bus M/E."

Transiciones entre el Pre-combiner A y el B Usando WIPE o DME

① En la sección de transiciones de PGM pulse BKGD para iluminar el indicador.

② Pulse 12 en el bus de PGM (con SHIFT apagado). El botón se iluminará en rojo.

③ Pulse 12 en el bus de PST (con SHIFT encendido). El botón se iluminará en verde.

④ Pulse WIPE (DME) para encender el botón. Cuando se pulsa WIPE (DME), se muestra en la ventana el menú WIPE (DME). Gire F1 bajo el parámetro Pat para seleccionar **un patrón** para usar como fondo de la transición. (Vea el Apéndice 3.) Para introducir el número usando el teclado, pulse F1, introduzca el número de patrón con el teclado, y pulse Enter.

⑤ Ajuste la **velocidad de Transición** si fuese necesario. (Vea la sección 7-2-2. "Mix".)

⑥ Si fuese necesario, ajuste la **dirección de la transición** usando los botones de DIRECTION sobre la palanca.

⑦ Se puede aplicar un **modificador** al patrón seleccionado, este modificador se puede ajustar en el menú WIPE o DME Modify. Vea la sección **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**. "Modificación de Wipes " o la sección **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**. "Modificación de DMEs" para más detalles.

⑧ Pulse el botón AUTO o mueva la palanca en la sección de transiciones de PGM para realizar la transición.

13. Memoria de Eventos

Un evento es esencialmente un conjunto de ajustes operacionales que se han hecho sobre el panel de control. Estos ajustes incluyen selecciones de señal en los buses de M/E, PGM así como ajustes de transiciones de DSK o ajustes de key, WIPE y DME, ajustes de DME key, etc. Si se salvan los ajustes operacionales actuales del panel como un evento éstos pueden ser llamados más adelante para aplicar estos mismos ajustes al panel. Además los eventos se pueden salvar en un dispositivo de memoria USB flash y ser llamados desde dicho dispositivo directamente. Se pueden salvar en memoria hasta 96 eventos (12 x 8 páginas) en el panel de control o en el USB y cualquiera de ellos puede ser llamado y aplicado al panel.

13-1. Almacenamiento de Eventos

Para almacenar el ajuste actual del panel como un evento proceda de la siguiente forma.

① En el panel de control, realice los ajustes necesarios.

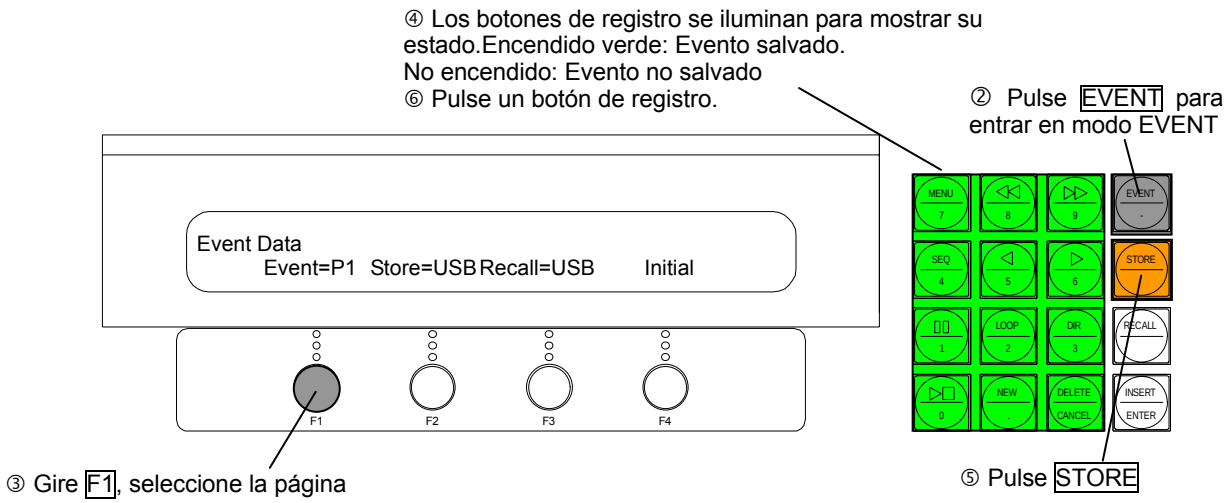
② Una vez que los ajustes del panel se completen pulse el botón EVENT en la sección de teclado. El teclado cambia al modo EVENT y se muestra en la ventana el menú [Event - Event Data].

③ Gire F1 para seleccionar una página.

④ Cuando se abre la página del evento, las teclas de números se convierten en los botones de registro del evento.

⑤ Pulse STORE. El botón se ilumina en rojo.

⑥ Pulse un botón de registro (0 a 9, NEW y DELETE) en el teclado para guardar el evento.



IMPORTANTE
Los botones de registro (0 a 9, NEW y DELETE) se iluminan para indicar el estado del evento almacenado. Cuando un botón está encendido, es que hay un evento salvado en el botón. Cuando está apagado, no hay eventos salvados en el botón. Si salva un evento en un botón encendido en el que hay otro evento ya guardado, el evento previo es sobrescrito con el nuevo.

Para borrar un evento, pulse y mantenga pulsado el botón STORE (paso ⑤), y luego pulse el botón EVENT a ser borrado mientras mantiene pulsado el botón SHIFT. El botón EVENT se apagará y el evento guardado será borrado.

13-2. Llamada de Eventos

Para llamar un evento y aplicarlo al panel de control, proceda de la siguiente forma.

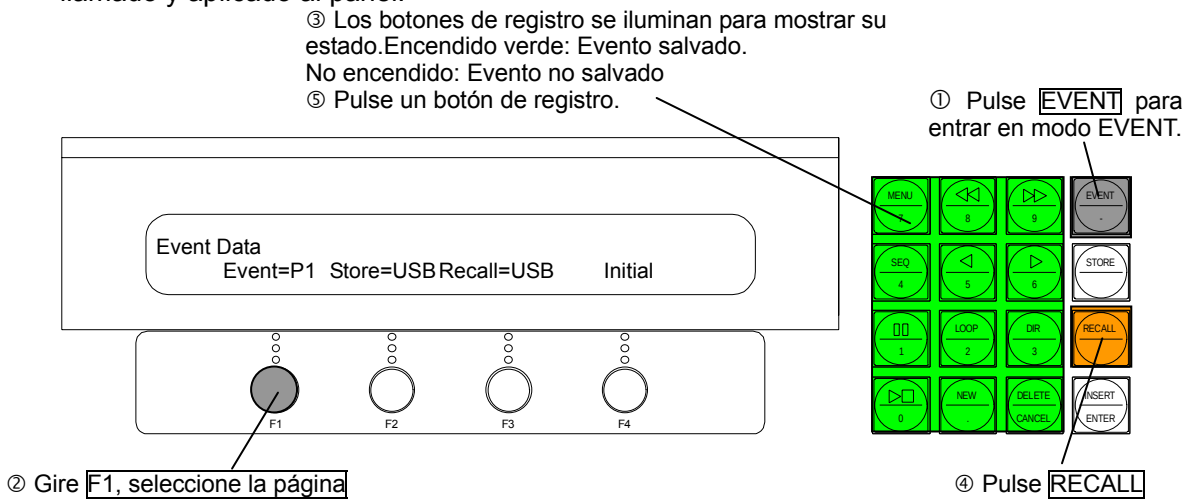
① Pulse el botón EVENT en la sección de teclado. El teclado cambia al modo EVENT y se muestra el menú [Event - Data] en la ventana.
(Para seleccionar los contenidos del evento, vea "Event Target" debajo de esta página.)

② Gire F1 para seleccionar la página en la que guardar el evento.

③ Una vez que se selecciona la página del evento, se enciende el botón de registro en el teclado en el que el evento es guardado.

④ Pulse RECALL. El botón se ilumina en rojo.

⑤ Pulse el botón de registro encendido en el que el evento está guardado. El evento es llamado y aplicado al panel.



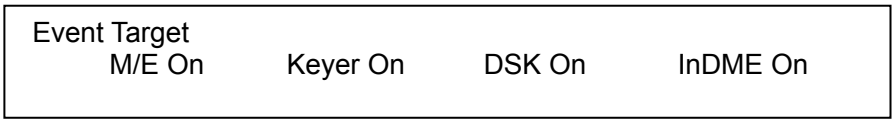
IMPORTANTE

Los datos de evento son llamados desde la memoria del panel de control al buffer al arrancar. Una vez que los datos son llamados son leídos del buffer y escritos en él. Si por error ha cambiado o borrado datos, puede llamar los datos de nuevo desde la memoria usando F3 y los datos del buffer se devolverán a los valores de arranque. Si quiere que los datos actuales sean considerados los datos de arranque por defecto, salve los datos actuales usando F2. Estas mismas operaciones (recall y save) están también disponibles en el USB.

◆ Event Target (Selección de los contenidos de un Evento)

Para seleccionar los contenidos de un evento al llamarlo, proceda de la siguiente forma:

① Pulse el botón INSERT/ENTER en el teclado. Se muestra el siguiente menú.



② Gire los controles F1 a F4 para seleccionar los contenidos del evento. Ajústelo en Off si no se llama a ningún dato para ningún parámetro.

IMPORTANTE

Una vez se haga este ajuste es válido hasta apagar el mezclador.

◆ **Llamada de Eventos página a página**

Para llamar eventos página a página desde el panel de control o el USB, seleccione una página, pulse RECALL (F3) con el botón SHIFT a la derecha de la sección de DME pulsado.

13-3. Borrado de Eventos

Los eventos guardados en el panel de control pueden ser borrados fácilmente página a página.

① Pulse el botón de EVENT en la sección de teclado. El teclado cambia al modo EVENT y el menú [Event - Data] es mostrado en la ventana.

② Gire F1 para seleccionar la página a resetear. Pulse y mantenga pulsado F4 al menos un segundo.

13-4. Copia de Seguridad de Eventos al CP o a una Memoria USB

Las operaciones con eventos usan o intercambian datos en la memoria de trabajo. Después de terminar de operar con el mezclador los cambios temporales se pierden y no pueden ser recargados, a no ser que sean almacenados manualmente al CP o a una memoria USB. Para guardar eventos en el CP o en la memoria USB, proceda de la siguiente forma.

① Pulse el botón de EVENT en la sección de teclado. El teclado cambia al modo EVENT y el menú [Event - Data] es mostrado en la ventana.

② Gire F2 para seleccionar el lugar en el que guardar los eventos (CP o USB).

③ Pulse y mantenga pulsado F2 al menos un segundo. Todos los eventos se salvan en la memoria seleccionada.

IMPORTANTE

El botón COMB B/EVENT se vuelve rojo durante el proceso y después naranja cuando se han salvado todos los eventos. Asegúrese de esperar a que el botón se vuelva naranja antes de realizar otras operaciones.

Llamada de Eventos desde Editores

El siguiente ejemplo explica cómo especificar eventos desde el BVE-2000. Cada evento (número de E-file) de página corresponde a una tecla del teclado del panel de control como se muestra abajo. Sólo se puede especificar los E-file 50-98 con el BVE-2000 porque este editor sólo puede controlar hasta 99 E-files y el nº99 está dedicado a "Init Panel".

7	8	9
4	5	6
1	2	3
0	New	Del

(Teclado)

P1	P2	P3	P4	P5	(Página de evento)
50 51 52	62 63 64	74 75 76	86 87 88	98	
53 54 55	65 66 67	77 78 79	89 90 91		
56 57 58	68 69 70	80 81 82	92 93 94		
59 60 61	71 72 73	83 84 85	95 96 97		

14. Operación con Secuencias

Una secuencia es esencialmente una serie de ajustes que se realizan en orden secuencial produciendo efectos durante una duración determinada. Se pueden guardar hasta 100 secuencias con hasta 31 keyframes cada una en el mezclador.

14-1. Almacenamiento de Secuencias en Memoria

① Pulse SEQ en la sección de teclado para entrar en el modo SEQUENCE, el menú [SEQUENCE] es mostrado en la ventana.

② Pulse NEW en la sección de teclado para borrar el buffer de secuencia.

③ Pulse SEQ en la sección de teclado para salir del modo SEQUENCE

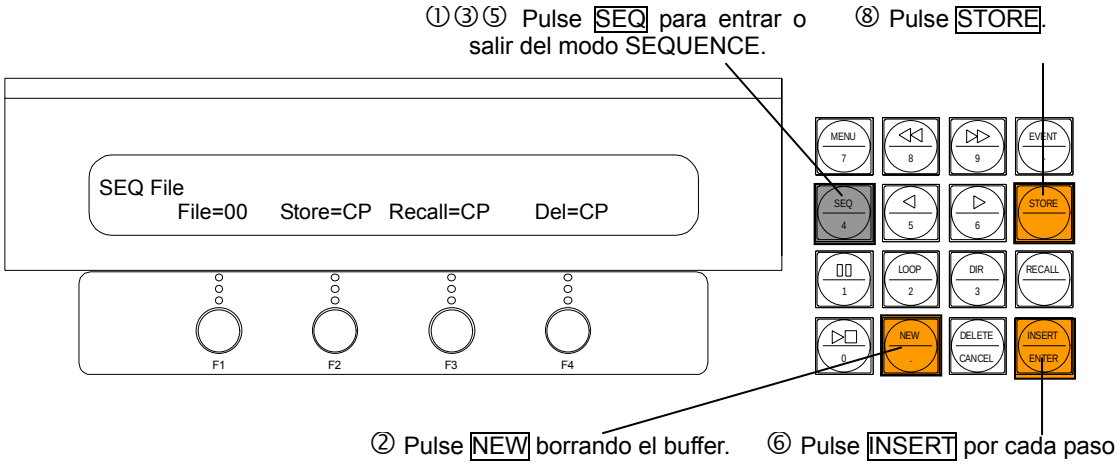
④ Ajuste la imagen deseada para salvarla en la secuencia.

⑤ Pulse SEQ en la sección de teclado para entrar en el modo SEQUENCE

⑥ Pulse INSERT/ENTER para salvar el keyframe actual en la secuencia.

⑦ Continúe repitiendo los pasos ③ a ⑥.

Pulse STORE en la sección de teclado.

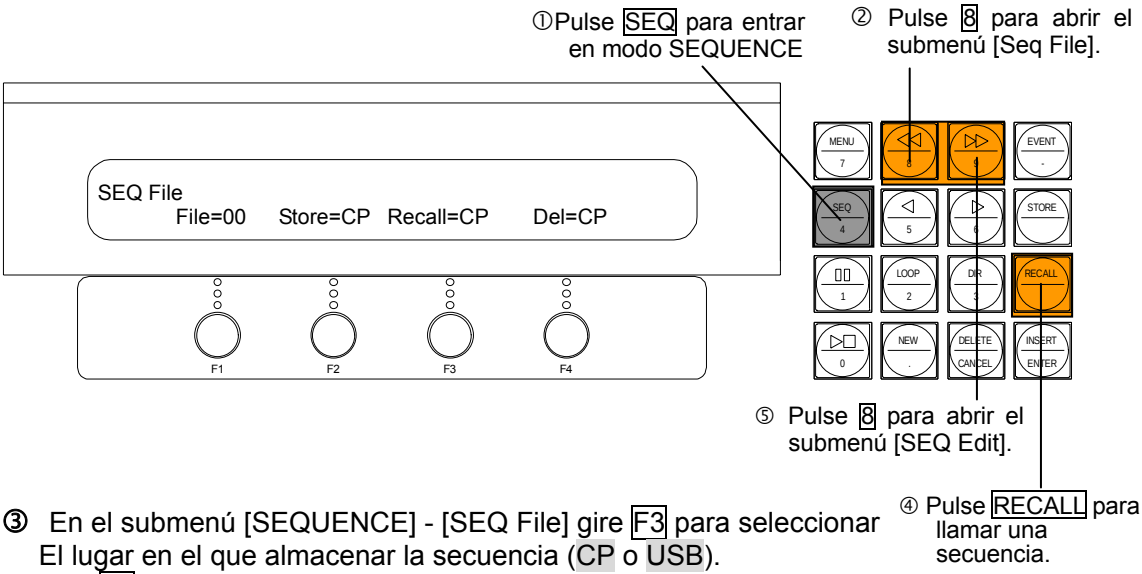


En el submenú [SEQUENCE] - [SEQ File] gire F1 para seleccionar un archivo de secuencia a guardar. Gire F2 para seleccionar el destino en el que almacenar el archivo de secuencia (CP o USB). Pulse F2 para guardar la secuencia.

14-2. Llamada de Secuencias

① Pulse SEQ en la sección de teclado para entrar en el modo SEQUENCE, el menú [SEQUENCE] es mostrado en la ventana.

② Pulse 8 en la sección de teclado para abrir el submenú de [SEQUENCE] - [SEQ File].


①Pulse SEQ para entrar en modo SEQUENCE
② Pulse 8 para abrir el submenú [Seq File].
SEQ File
File=00 Store=CP Recall=CP Del=CP
F1
F2
F3
F4
⑤ Pulse 8 para abrir el submenú [SEQ Edit].
④ Pulse RECALL para llamar una secuencia.

③ En el submenú [SEQUENCE] - [SEQ File] gire F3 para seleccionar El lugar en el que almacenar la secuencia (CP o USB).
Gire F1 para seleccionar el archivo de secuencia a reproducir

④ Pulse RECALL en la sección de teclado para llamar la secuencia.

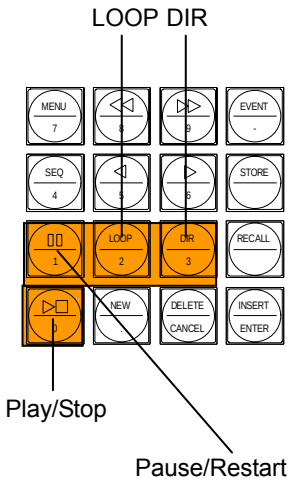
◆ **Borrado de Secuencias**

Para borrar una secuencia anteriormente hecha, llámela y pulse y mantenga pulsado F4 en la sección de teclado.

14-3. Reproducción de Secuencias

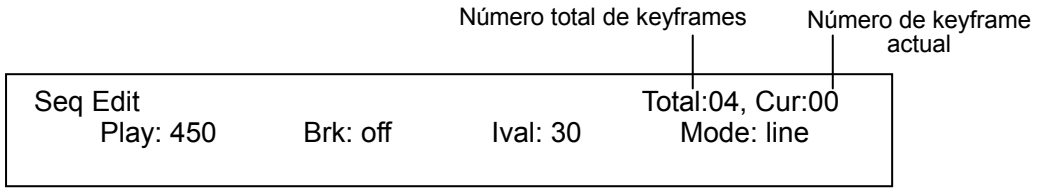
Una vez que la secuencia es llamada, puede reproducirla y pararla con los botones destinados en la sección de teclado. Están disponibles los modos de Loop play y Reverse play.

▷□	Play/Stop	Reproduce la secuencia. Al pulsarlo de nuevo detiene la secuencia
▯▯	Pause/Restart	Al pulsar el botón durante la reproducción se pausa la secuencia. Al pulsarlo de nuevo se reanuda la reproducción.
LOOP	Loop	Al pulsar PLAY/STOP con LOOP encendido la secuencia se reproduce continuamente.
DIR	DIR	Al pulsar PLAY/STOP con DIR encendido la secuencia se reproduce al revés.



14-4. Edición de Secuencias

Para editar una secuencia, llámela (Vea la sección **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**.) y pulse 9 en el teclado para mostrar el submenú [SEQUENCE] - [SEQ Edit].
El número total de keyframes y el número del keyframe seleccionado actualmente se muestran arriba a la derecha de la pantalla. Los parámetros Play Time, Interval e Interpolation Mode se pueden cambiar en el submenú [SEQ Edit]. Si el tiempo total de la secuencia (Play Time) es cambiado, los valores de los intervalos se cambian automáticamente de acuerdo con el valor de Play Time.
Antes de editar una secuencia, ajuste el parámetro Break en On. Si está en On, la reproducción de la secuencia se detiene en todos los keyframes, con lo que un keyframe puede ser seleccionado fácilmente para ser editado.



Parámetro		Descripción
Play	Play Time	Indica el tiempo total de secuencia.
Brk	Break	Ajusta las paradas por cada keyframe en On o en Off.
Ival	Interval	Indica el período entre keyframes.
Mode	Interpolations Mode	Selecciona el modo de interpolación de entre Point, Linear o Curve.

Después de editar cada keyframe, pulse Store en el teclado para salvar los ajustes.

IMPORTANTE
Después de editar cada keyframe, pulse Store en el teclado para salvar los ajustes. Si no lo hace, los ajustes actuales se perderán.

◆ **Añadido de Keyframes a una Secuencia**

① Use 5 / 6 en el teclado para ir al keyframe deseado.

② Modifique la imagen como sea deseado para el nuevo keyframe.

③ Pulse INSERT/ENTER para salvar el keyframe actual. Se añade un nuevo paso justo antes del keyframe actualmente seleccionado.

④ Si fuese necesario, ajuste el intervalo entre keyframes (Interval) y el modo de interpolación (Mode) en el menú. Si se cambia el valor del intervalo, el valor de Play Time cambiará automáticamente de forma acorde.

IMPORTANTE
Para añadir un keyframe al final de la secuencia, inserte un keyframe cuando los indicadores de keyframes totales y de keyframe actual coincidan.

◆ **Borrado de Keyframes de una Secuencia**

① Use 5 / 6 en el teclado para ir al keyframe deseado.

② Pulse Delete/Cancel para borrar el keyframe actualmente seleccionado.

15. Ajustes de Interfaces

15-1. Interfaces RS422

Los interfaces serie permiten la selección de señales de salida, la expansión de salidas de tally, el control de editores u otros dispositivos desde el DFS-800. El mezclador tiene tres interfaces serie RS422, uno de los cuales está dedicado al control de editor. Para ajustar los interfaces RS422, pulse el botón KEY4/SYSTEM en la sección de SETUP (con SHIFT encendido) para abrir el submenú del menú [SYSTEM]. Luego, use los botones de una sola flecha en el teclado (con MENU encendido) para ir al submenú [Serial]. Seleccione un protocolo de comunicación o un dispositivo a conectar para cada interfaz.

IMPORTANTE
Los ajustes de interfaz se deben hacer antes de conectar los dispositivos serie.

◆ **Serie（Protocolo, Baudrate y Paridad）**

Protocol
1: - 2: - 3:GVG100

Parámetro		Ajuste por Defecto	Rango de ajuste
1	RS-422A 1CH	-	(Uso futuro)
2	RS-422A 2CH	-	(Uso futuro)
3	EDITOR	GVG100	GVG-100, BVS-3000 (para PVE-500, BVE-2000, BVE-700A), etc.

Baudrate
1: 38400 2: 38400 3: 38400

Parámetro		Ajuste por Defecto	Rango de ajuste
1	RS-422A 1CH	38400	9600, 19200, 38400
2	RS-422A 2CH	38400	9600, 19200, 38400
3	EDITOR	38400	9600, 19200, 38400

Parity
1: Even 2: Even 3: Odd

Parámetro		Ajuste por Defecto	Rango de ajuste
1	RS-422A 1CH	Even	Ninguno, Odd, Even
2	RS-422A 2CH	Even	Ninguno, Odd, Even
3	EDITOR	Odd	Ninguno, Odd, Even

15-2. Entradas de GPI

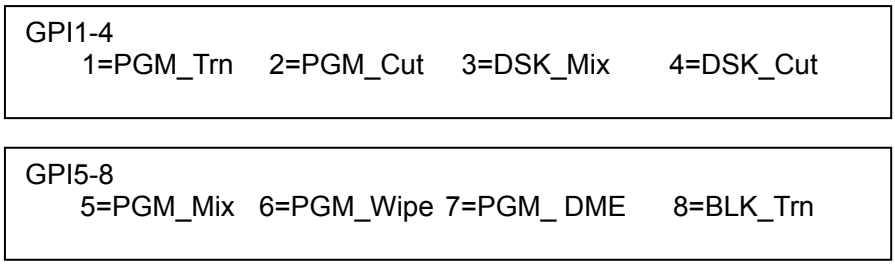
El DFS-800 tiene un interfaz de GPI IN que permite a otros dispositivos iniciar operaciones en el mezclador. Los pins 30-37 del conector REMOTE están dedicados a las entradas de GPI. Los disparos de transiciones y los comandos de tipo de transición están asignados a estos ocho pins según el siguiente ajuste por defecto de fábrica.

Parámetro		Ajuste por Defecto	Descripción	Rango de ajuste
1	GPI 1 (pin 30)	PGMAutoTrans	Inicia la transición de PGM Auto.	PGM Auto Trans PGM Cut Trans DSK AutoTrans<Mix> DSK Cut Trans PGM Mix PGM Wipe PGM DME BlackTrans
2	GPI 2 (pin 31)	PGMCutTrans	Inicia la transición de PGM Cut.	
3	GPI 3 (pin 32)	DSKAutoTrans <Mix>	Inicia la transición de DSK Auto.	
4	GPI 4 (pin 33)	DSKCutTrans	Inicia la transición de DSK Cut.	
5	GPI 5 (pin 34)	PGMMixType	Cambia el tipo de transición de PGM a Mix.	
6	GPI 6 (pin 35)	PGMWipeType	Cambia el tipo de transición de PGM a Wipe.	
7	GPI 7 (pin 36)	PGM DME Type	Cambia el tipo de transición de PGM a DME.	
8	GPI 8 (pin 37)	BlackTrans	Inicia la transición de Black.	

Las asignaciones de GPI se pueden cambiar libremente. Siga el siguiente procedimiento para cambiar esas asignaciones, si fuese necesario.

① Pulse el botón GPI dos veces para abrir el submenú de [GPI].

② Vaya a la tabla anterior para seleccionar una función para cada pin.



15-3. Salidas de Tally

El DFS-800 tiene capacidad de dar salidas de tally. Los pins 1-16 y 20-27 del conector REMOTE están dedicados a las salidas de tally. Los tallys de On Air están asignados a estos 16 pins según el siguiente ajuste por defecto de fábrica.

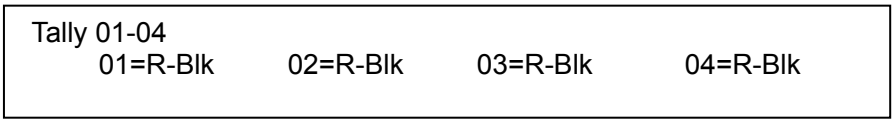
Parámetro		Ajuste por Defecto	Descripción	Rango de ajuste
01	Tally 1 (pin 1)	R-In01	RedTallyInput01	R-In01 - 16 (Input) R-Stl1 - 2 (Still) R-Mat1-4 (Matte) R-PCb1-2 (Pre-combiner) R-Resv (Reserva) G-In01 - 16 (Input) G-Stl1 - 2 (Still) G -Mat1-4 (Matte) G -PCb1-2 (Pre-combiner) G -Resv (Reserva) Alarma Ninguno
02	Tally 2 (pin 2)	R-In02	RedTallyInput02	
03	Tally 3 (pin 3)	R-In03	RedTallyInput03	
04	Tally 4 (pin 4)	R-In04	RedTallyInput04	
05	Tally 5 (pin 5)	R-In05	RedTallyInput05	
06	Tally 6 (pin 6)	R-In06	RedTallyInput06	
07	Tally 7 (pin 7)	R-In07	RedTallyInput07	
08	Tally 8 (pin 8)	R-In08	RedTallyInput08	
09	Tally 9 (pin 9)	G-In01	GreenTallyInput01	
10	Tally 10 (pin 10)	G-In02	GreenTallyInput02	
11	Tally 11 (pin 11)	G-In03	GreenTallyInput03	
12	Tally 12 (pin 12)	G-In04	GreenTallyInput04	
13	Tally 13 (pin 13)	G-In05	GreenTallyInput05	
14	Tally 14 (pin 14)	G-In06	GreenTallyInput06	
15	Tally 15 (pin 15)	G-In07	GreenTallyInput07	
16	Tally 16 (pin 16)	G-In08	GreenTallyInput08	
17	Tally 17 (pin 20)		Ninguno	
18	Tally 18 (pin 21)		Ninguno	
19	Tally 19 (pin 22)		Ninguno	
20	Tally 20 (pin 23)		Ninguno	
21	Tally 21 (pin 24)		Ninguno	
22	Tally 22 (pin 25)		Ninguno	
23	Tally 23 (pin 26)		Ninguno	
24	Tally 24 (pin 27)		Ninguno	

Las asignaciones de GPI se pueden cambiar libremente. Siga el siguiente procedimiento para cambiar esas asignaciones, si fuese necesario.

① Pulse el botón KEY4/SYSTEM (con SHIFT encendido) para abrir el submenú de [SYSTEM].

② Use los botones de una sola flecha en el teclado (con MENU encendido) para ir al submenú [Tally].

③ Vaya a la tabla anterior para seleccionar el tally On Air para cada pin.



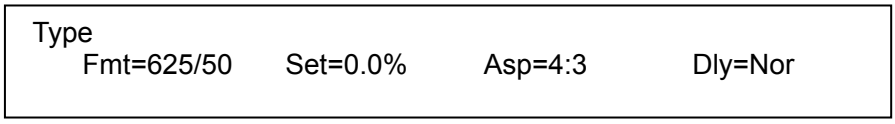
16. Ajustes del Sistema

La selección de formato de señal del sistema y los ajustes de la señal de referencia se pueden hacer en el menú [SYSTEM]. Para cambiar el formato de señal o ajustar las señales de referencia, pulse el botón KEY4/SYSTEM (con SHIFT encendido) para abrir el submenú de [SYSTEM]. Luego, use los botones de una sola flecha en el teclado (con MENU encendido) para ir al submenú correspondiente.

16-1. Formato de Señal y Retardo del Sistema

En el submenú [SYSTEM]-[Type], se pueden ajustar el sistema de formato de vídeo, el nivel de señal, el aspecto del vídeo y el retardo del sistema.

◆ **Tipo**



Parámetro		Ajuste por Defecto	Descripción
Fmt	Formato de vídeo	625/50	625/50 (625/50 PAL), 525/60 (525/60 NTSC)
Set	Setup Level	0.0%	0.0%, 7.5%
Asp	Aspect	4:3	4:3, SQ
Dly	System Delay	Nor	Nor (Normal), Min (Mínimo)

◆ **Si se selecciona Nor en Delay:**
El ajuste FS Mode se pone automáticamente en On. (Vea la sección **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**. "**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**." El retardo del sistema del DFS-800 es 1 frame en referencia a la entrada BB. El retardo del sistema varía de acuerdo a los ajustes DME On/Off, FS On/Off y a los efectos DME aplicados en los keys. Los efectos de DME o de borde aumentan el retardo total del sistema.

◆ **Si se selecciona Min en Delay:**
El retardo del sistema es el mínimo. Cuando FS Mode está en OFF, el retardo total del sistema es 1H en referencia a la entrada BB. Es necesario un retardo de más de 1H si se usa alguna función de DME.

16-2. Limpieza y Copia de Seguridad del Panel de Control

Al limpiar o hacer back up de los datos del panel de control, se pueden seleccionar todos los datos, los datos de sistema o los archivos de imagen. Las operaciones de datos se pueden realizar en los submenús [SYSTEM] - [Data Backup]. Refiérase a la sección **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**. "Gestión de Archivos" para más detalles sobre la gestión de archivos en el panel de control y en la memoria USB.

① Pulse el botón KEY4/SYSTEM (con SHIFT encendido) en la sección de SETUP para abrir el submenú de [SYSTEM].

② Use los botones de una sola flecha (con MENU encendido) en la sección de teclado para ir al submenú [SYSTEM] - [Data Backup].

```
All Backup
     Store=USB     Recall=USB                    Clear=CP
```

```
System Backup
     Store=USB     Recall=USB     No=Sys0        Clear=USB
```

Page n*: (n [0≦n≦9]) Aparece un asterisco cuando la página seleccionada existe.
De la "a" a la "j" se usan como nombres de archivo para las páginas 0 a 9.
(Los datos Master [oud, eve] se pueden llamar y guardar con nombres diferentes.)

```
File Backup
     Store=USB     Recall=USB     Typ=Stl        Clear=CP
```

IMPORTANTE
Cuando el espacio de memoria disponible es limitado, el proceso es automáticamente cancelado, y un mensaje de error aparece.

16-2-1. Limpieza de Datos del Panel de Control

Pulse y mantenga pulsado F4 para borrar todos los datos del panel de control.

16-2-2. Copia de Seguridad de Datos del Panel de Control

◆ **Llamada de datos desde un USB**
Gire F2 para seleccionar USB. Pulse y mantenga pulsado F2 para llamar todos los datos del USB. Los ajustes actuales del panel son sobrescritos con los datos del USB.

◆ **Almacenamiento de datos en un USB**
Gire F1 para seleccionar USB. Pulse y mantenga pulsado F1 para guardar todos los datos del USB. Los ajustes actuales del panel y todos los datos salvados en el panel de control son guardados en la memoria USB.

16-3. Actualización

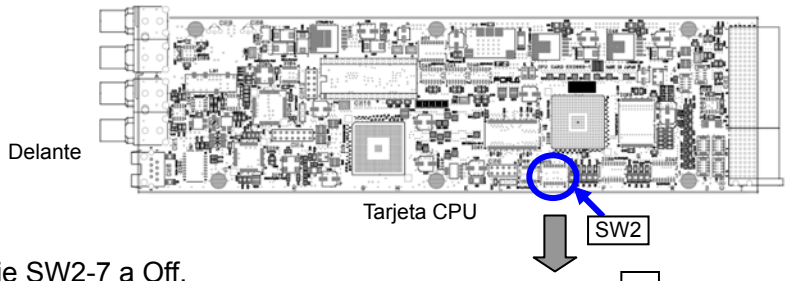
Update	
CP=1.00	TG=SDI_1

Parámetro		Ajuste por Defecto	Descripción
CP	CP Update	(Versión de software)	Actualiza el software del CP.
TG	Firmware Update	SDI_1	Actualiza el firmware del mezclador. Las opciones son SDI_1, SDI_2, SDI_3, SDI_4, Genlock, Main_1, Main_2, In.DME1, In.DME2, CPU_1 and CPU_2, AI_3_3, AI_3_4, I_4_1, AI_4_2, Out_1, Out_2

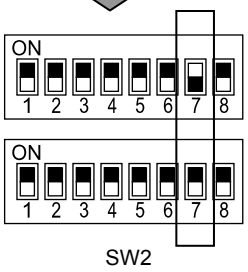
Actualización de Firmware de CPU_1

Cuando actualice el firmware de CPU_1, cambie el ajuste interno como se muestra el procedimiento siguiente antes de actualizar el firmware.

1) Apague el DFS-800PR.
2) Quite la tarjeta de CPU de la 4ª ranura del panel trasero del DFS-800PR.



3) Cambie SW2-7 a Off.
4) Coloque la tarjeta de CPU en la ranura.
5) Encienda el DFS-800PR.
6) Actualice el firmware de CPU_1.
7) Apague el DFS-800PR.
8) Quite la tarjeta de CPU de la ranura.
9) Devuelva SW2-7 a On.
10) Coloque la tarjeta de CPU en la ranura.
11) Encienda el DFS-800PR.



SW2-7: ON F/W update deshabilitado (opción por defecto)

SW2-7: OFF F/W update habilitado

16-4. Estado

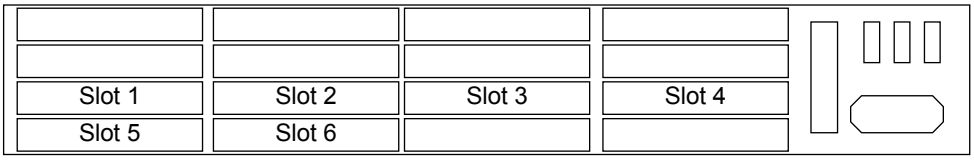
16-4-1. Tarjetas Opcionales

◆ **Tarjeta (ejemplo de pantalla)**

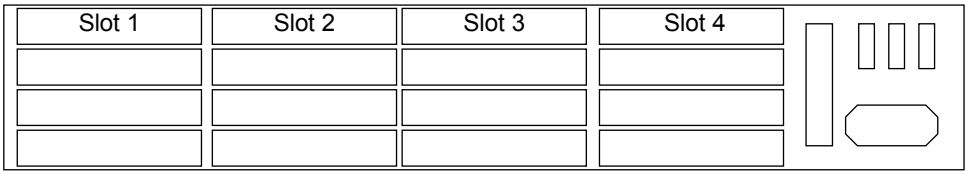
Espacio libre en la tarjeta CF

```
Board In/Out/Op./Mod                                <XXXMB, XX%>
      1d2d3a4-5-6 / 1d2d3a4- / 2id / DP, WP, CK
```

Parámetro	Etiqueta	Descripción
In	(Slot Number)d	Indica que una tarjeta de entradas SDI está instalada en la ranura correspondiente. Vea las figuras a continuación para ver la configuración de las ranuras. Ej.) **1d2d**: tarjetas de entradas SDI instaladas en Slot1 y Slot2.
	(Slot Number)a	Indica que una tarjeta de entradas analógicas está instalada en la ranura correspondiente. Vea las figuras a continuación para ver la configuración de las ranuras. Ej.) **3a**: tarjeta de entradas analógicas instaladas en Slot3.
Out	(Slot Number)d	Indica que una tarjeta de salidas SDI está instalada en la ranura correspondiente. Vea las figuras a continuación para ver la configuración de las ranuras. Ej.) **1d2d**: tarjetas de salidas SDI instaladas en Slot1 y Slot2.
	(Slot Number)a	Indica que una tarjeta de salidas analógicas está instalada en la ranura correspondiente. Vea las figuras a continuación para ver la configuración de las ranuras. Ex.) **3a**: tarjeta de salidas analógicas instaladas en Slot3.
Main Card	(Slot Number)id	Indica que la tarjeta de DME de 16 entradas está instalada en la ranura correspondiente. Ex.) **2id**: la tarjeta de DME de 16 entradas está instalada en Slot2 de Main Card.
Module	DP	Indica que SVGA-I/F está instalado.
	WP	Indica que el módulo de motor de DME Warp está instalado.
	CK	Indica que el módulo de Chromakey está instalado.



Ranuras de entradas del DFS-800PR

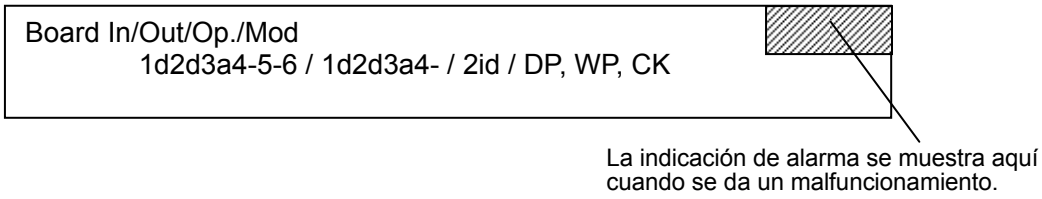


Ranuras de salidas del DFS-800PR

16-4-2. Alarma

```
Alarm
PWR=1          PS: 1OK2OK          FAN: 1OK2OK
```

Parámetro		Descripción
PWR		1 (Fijo)
PS	1	“NG” se muestra cuando se interrumpe la alimentación o se da un malfuncionamiento.
	2	No se usa
FAN	1	Indica el estado del ventilador trasero derecho (8 cm cuadrados). “NG” se muestra cuando se da un malfuncionamiento.
	2	Indica el estado del ventilador trasero izquierdo (8 cm cuadrados). “NG” se muestra cuando se da un malfuncionamiento.


Board In/Out/Op./Mod
1d2d3a4-5-6 / 1d2d3a4- / 2id / DP, WP, CK
La indicación de alarma se muestra aquí cuando se da un malfuncionamiento.

IMPORTANTE

Cuando se interrumpe la alimentación o se da un malfuncionamiento, el botón STATUS en el panel parpadea en rojo.

Si necesita reemplazar un ventilador cámbielos todos a la vez.

16-4-3. Versión de CPU

```
Version
    CPU1=X.XX
```

Parámetro	Descripción
CPU1	Muestra la versión de firmware de la CPU.

17. Especificaciones y Dimensiones

17-1. Especificaciones de las Unidades

17-1-1. DFS-800PR

Estándar de TV	525/60, 625/50
Procesado de Señal	Componentes Digitales 4:2:2 4 (key) 10-bit
Cuantización	Y:10-bit, C:10-bit, Key:10-bit
Entradas de Vídeo	SD-SDI 270Mpbs, 75Ω, 8 entradas (opcionalmente ampliable a 16 entradas), BNC
Entrada de Referencia	BB: 0.429 Vp-p (NTSC) o 0.45 Vp-p (PAL), 75Ω o loopthrough, 1 entrada, BNC
Salidas de Vídeo	SD-SDI 270Mpbs, 75Ω, 8 salidas (Programa, 2 ea., Previo y Clean, 1 ea., Auxiliar, 4ea.) (opcionalmente ampliable a 16 salidas), BNC
Salida de Referencia	BB: 0.429 Vp-p (NTSC) o 0.45 Vp-p (PAL), 75Ω, 2 salidas, BNC
Retardo I/O	1H (retardo mínimo) - 4 frames
Interfaces	
TO OU (Al panel de control) :	Ethernet, 10/100BASE-TX, RJ-45; 1 puerto
RS-422:	Conector 9-pin D-sub (hembra), 2 puertos
EDITOR	Conector 9-pin D-sub (hembra), 1 puerto
REMOTE:	Conector 37-pin D-sub (hembra), 1 puerto (8-in/24-out)
Temperatura	5°C - 40°C
Humedad	30% - 90% (sin condensación)
Alimentación	100VAC-240VAC, 50/60Hz
Consumo de corriente	1.9A a 0.9ª
Pico de entrada de corriente	(1) Alimentación en ON, método de sonda de corriente: 60A (240V) (2) Encendido en caliente con pico de entrada de corriente, medido de acuerdo con el estándar europeo EN55103-1: 20A (230V)
Peso	Aprox. 15kg
Dimensiones	430 (W) x 425(D) x 88 (H) mm, EIA 2RU
Consumibles	Ventilador de refrigeración: Parte delantera x 1; cambio cada 4 años Parte trasera x 2; cambio cada 4 años
Accesorios Opcionales	Cable de alimentación AC sólo para USA y Canadá (125V, 10A, 2.4m(8ft)), Part Nº:1-551-812-31 sólo para Europa (250V, 10A, 2.5m(8ft 3in)), Part Nº:1-782-929-12

17-1-2. DFS-800CP

USB (Panel de Control)	USB1.1, tipo "A", hembra, 1 puerto Acepta dispositivos de memoria USB flash (de hasta 2GB).
Interfaces	
TO PANEL	9-pin D-sub, hembra; 1 puerto
TO MU (al mezclador)	Ethernet, 10/100BASE-TX, RJ-45; 1 puerto
VGA	VGA OUT, 15-pin D-sub, hembra
USB:	USB1.1, "A" type, hembra, 1 puerto
Temperatura	5°C - 40°C
Humedad	30% - 90% (sin condensación)
Alimentación	100VAC-240VAC, 50/60Hz
Consumo de corriente	0.5A a 0.2ª
Pico de entrada de corriente	(1) Alimentación en ON, método de sonda de corriente: 40A (240V) (2) Encendido en caliente con pico de entrada de corriente, medido de acuerdo con el estándar europeo EN55103-1: 10A (230V)
Peso	Aprox. 5kg
Dimensiones	430 (W) x 221 (D) x 117 (H) mm
Accesorios Opcionales	Cable de alimentación AC sólo para USA y Canadá (125V, 10A, 2.4m(8ft)), Part Nº:1-551-812-31 sólo para Europa (250V, 10A, 2.5m(8ft 3in)), Part Nº:1-782-929-12

17-1-3. BKDF-811

Estándar de TV	525/60, 625/50
Entradas de Vídeo	2 entradas en analógico compuesto o 1 entrada en analógico compuesto y 1 entrada en analógico componentes Analógico compuesto: 1.0Vp-p, 75Ω, BNC Analógico componentes Y: 1.0Vp-p, 75Ω,BNC CB,CR: 0.486Vp-p(SMPTE, Setup 7.5) 0.525Vp-p(SMPTE, Setup 0) 0.700Vp-p(Betacam, Setup 7.5) 0.757Vp-p(Betacam, Setup 0)
Control de fase	±8 píxeles
Retardo I/O	1 a 4 frames

17-1-4. BKDF-861

Estándar de TV	525/60, 625/50
Salidas de Vídeo	2 salidas en analógico compuesto o 1 salida en analógico compuesto y 1 salida en analógico componentes
	Analógico compuesto: 1.0Vp-p75Ω BNC
	Analógico componentes Y,CB,CR Y: 1.0Vp-p, 75Ω,BNC CB,CR: 0.486Vp-p(SMPTE, Setup 7.5) 0.525Vp-p(SMPTE, Setup 0) 0.700Vp-p(Betacam, Setup 7.5) 0.757Vp-p(Betacam, Setup 0)
	Analógico componentes GBR G, B, R: 1.0Vp-p,75Ω, BNC

Características

Salidas analógico compuesto:

Respuesta de frecuencia	100kHz - 4.2MHz: ±0.5dB, 4.2MHz - 5MHz: entre -1dB, roll off por encima de 5MHz
Ratio S/N	60dB (sin ruido de cuantización)
DG/DP	1%/1°
K-factor (2T)	1%
Tilt H/V	1%
Jitter Residual	±15ns

Salidas analógico componentes Y,CB,CR:

Respuesta de frecuencia	100kHz - 4.2MHz: ±0.5dB, 4.2MHz - 5MHz: entre -1dB, roll off por encima de 5MHz
Ratio S/N	60dB (sin ruido de cuantización)
Linealidad	2%
K-factor (2T)	1%
Diferencia de fase (Y/CB,CR)	10ns

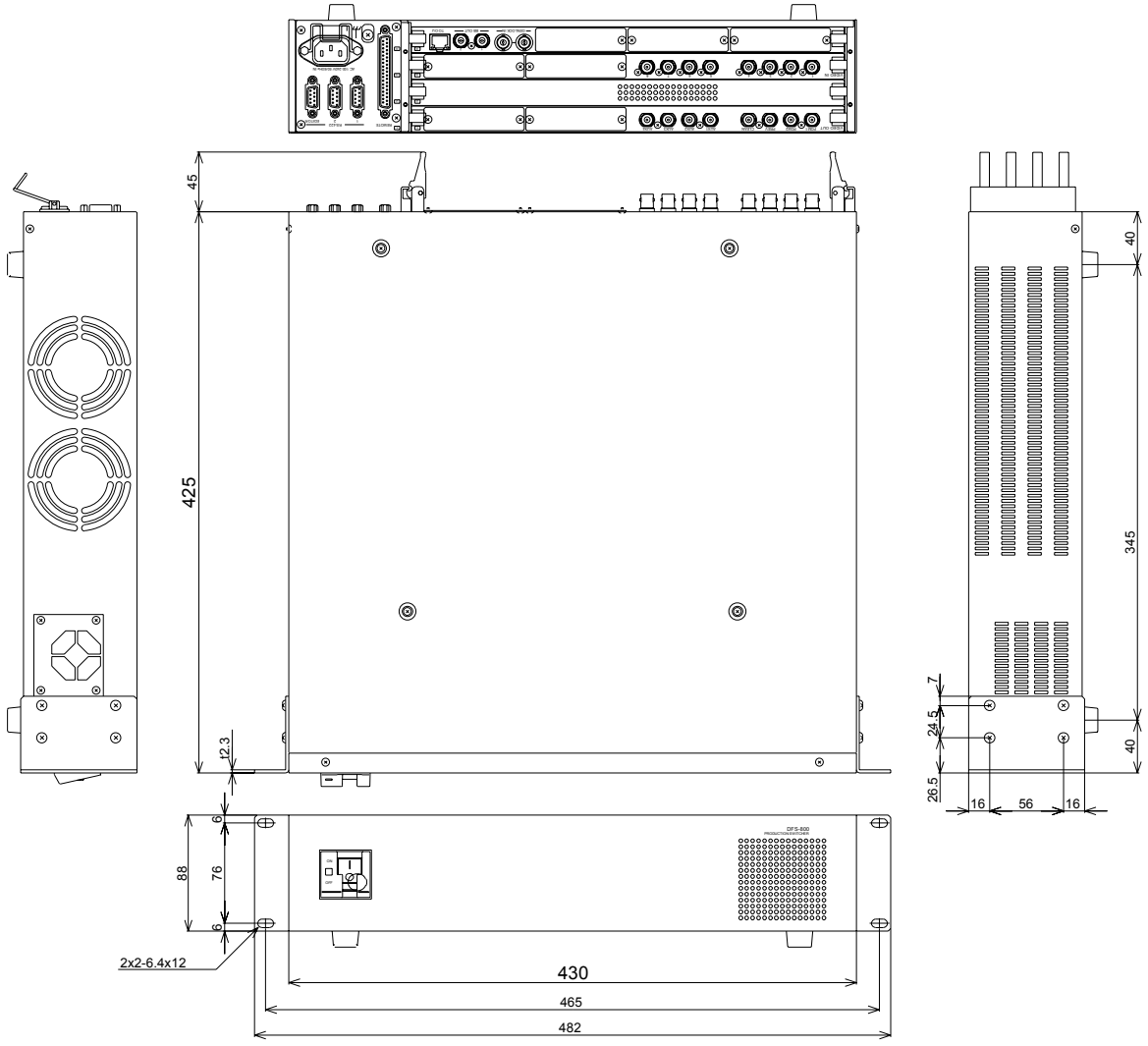
Salidas componentes GBR:

Respuesta de frecuencia	100kHz - 5MHz: ±0.5dB, roll off por encima de 5MHz
Ratio S/N	60dB (sin ruido de cuantización)
K-factor	1%

17-2. Especificaciones de las Unidades

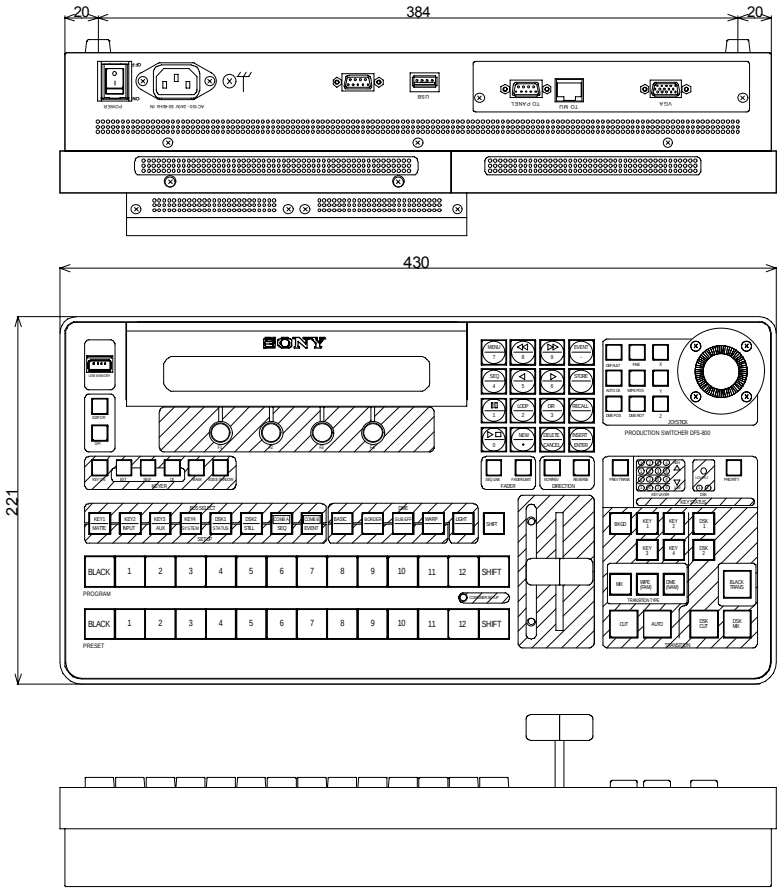
17-2-1. DFS-800PR

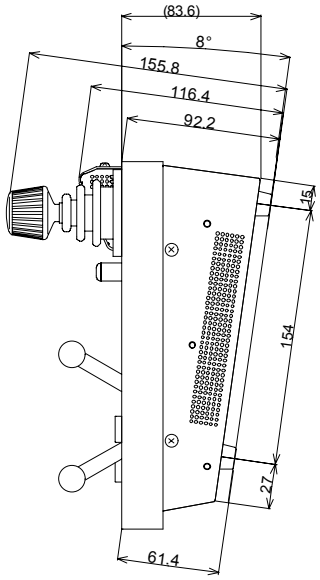
(Todas las medidas en mm.)



17-2-2. DFS-800CP

(Todas las medidas en mm.)





Apéndice 1. Lista de Menús

1-1. Menú M/E

Botón	Botón	Menú	Submenú	Elemento	Ajuste	Ir a
MIX (Sección de transiciones)		Transition Rate	Transition Rate	PGM	1 - 999	7-2-2
				DSK	1 - 999	
				Blk	1 - 999	
WIPE (Sección de transiciones)		Wipe Pattern	Wipe Pattern	Pattern Nº	0 - 179	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
				Border Width	0 - 100	
				Border Softness	0 - 100	
				Border Source	Black, Input01-16, Still1-2, Matte1-4, Pre Combiner A-B, Wipe Border	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
		Wipe Border	Wipe Border Color	Pattern Nº	0 - 179	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
				Luminance	0.0 - 108.6%	
				Saturation	0.0 - 100.0%	
				Hue	0.0 - 359.5	
		Wipe Modify	Wipe Modify	Aspect	-1.0000 - 1.0000	
				Center Position X	-1 - 1	
				Center Position Y	-1 - 1	
				Angle	-16 - 16	
DME (Sección de transiciones)	BASIC, BORDER, SUB EFF, WARP, LIGHT	DME Modify	(Vea el menú DME Modify.)			**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
FADER LIMIT (Sección de transiciones)		Fader Limit		Fader Limit	0.0 - 100.0 [%]	7-2-4
Atajo a la posición de centro de Wipe Modify: WIPE POS (Sección de Joystick)						

1-2. Menú Keyer / DSK

Las estructuras de los menús de Key 1-4 son equivalentes. Las estructuras de los menús de DSK1 y DSK2 son también básicamente las mismas que las de Key 1-4 excepto que no hay parámetro Opacity en DSK1 y DSK2. El ajuste de Wipe Pattern y Wipe Modify es común a M/E, Keyer, y DSK.

Botón	Botón	Menú	Submenú	Parámetro	Ajuste	Ir a
KEY1 KEY2 KEY3 KEY4 DSK1 DSK2	EXT	External Key	External Key 1	Key Insert	Blk, In01-16, Stl1-2, Mat1-4, ComA, ComB	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
				Key Source		
				Gain	0.0 - 100.0 [%]	
				Clip	0.0 - 100.0 [%]	
			External Key 2	Opacity (Sólo Keys)	0 – 100	
				Key Invert	On, Off	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
	SELF	Self Key	Self Key 1	Key Insert	Blk, In01-16, Stl1-2, Mat1-4, ComA, ComB	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
				Gain	0.0 - 100.0 [%]	
				Clip	0.0 - 100.0 [%]	
			Self Key 2	Opacity (Sólo Keys)	0 – 100	
				Key Invert	On, Off	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
	AUTO CK (Sección de Joystick)	Chroma Key	CK Auto	Key Insert	Blk, In01-16, Stl1-2, Mat1-4, ComA, ComB	8-4-1
				Position X	0 – 1023	
				Position Y	0 – 1023	
	CK	Chroma Key	CK Manual 1	Hue Angle	0 - 359.9	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
				Key Acc	0 - 359.9	
				Gain	-100% - 100%	
				Clip	-100% - 100%	
			CK Manual 2	Luminance Suppress	0.0 - 100.0%	
				Chroma Accept	0 - 359.9	
				Chroma Suppress	0.0 - 100.0 [%]	
				Chroma Tint	-100% - 100%	
			CK Other	Opacity (Sólo Keys)	0.0 - 100.0 [%]	
	MASK	Key Mask	Key Mask	Pattern Nº	0 – 179	8-2
				Pattern Center X	-1.000 - 1.000	
				Pattern Center Y	-1.000 - 1.000	
				Pattern Size	0.0 - 100.0 [%]	

Botón	Botón	Menú	Submenú	Parámetro	Ajuste	Ir a
KEY1 KEY2 KEY3 KEY4 DSK1 DSK2	EDGE SHADOW	Edge Shadow	Edge Type	Type	Normal, Outline, Extrude, Shadow	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
				Width	1 - 15	
				Softness	0.0 - 100.0 [%]	
				Mode	Single, Dual	
			Edge Position	Direction	0 - 11	
				Position X	-100% - 100%	
				Position Y	-100% - 100%	
				Offset	-100% - 100%	
			Edge Color 1	Luminance	0.0 - 108.6%	
				Saturation	0.0 - 100.0%	
				Hue	0.0 - 359.5	
			Edge Color 2	Softness	0 - 100.0%	
				Luminance	0.0 - 108.6%	
				Saturation	0 - 100.0%	
				Hue	0.0 - 359.5	
	DME	DME	DME Pattern	Pattern Nº	000 - 251	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.** **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
				User DME Data Clear	-	
				User DME Data Store	-	
	BASIC, BORDER, SUB EFF, WARP, LIGHT	DME Modify	(Vea DME Modify menú)			**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.** **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**

1-3. Menú Pre-Combiner

Botón	Botón	Menú	Submenú	Parámetro	Ajuste	Ir a
COM A COM B	BASIC	DME Basic - Position	Local Source Local Target Global Source Global Target	Position X	-16.0000 - 16.0000	10-2 **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
				Position Y	-16.0000 - 16.0000	
				Position Z	-16.0000 - 16.0000	
		DME Basic - Rotation	Local Source Local Target Global Source Global Target	Rotation X	-16.0000 - 16.0000	
				Rotation Y	-16.0000 - 16.0000	
				Rotation Z	-16.0000 - 16.0000	
		DME Basic	Aspect	Size X	0 – 16	10-3-2
				Size Y	0 – 16	
				Size Z	0 – 16	
		DME Basic	Setup	Use Global	Disable, Enable	10-3-3
	BORDER	Border	Border / Color	Border Enable	On, Off	10-4
				Luminance	0.0 - 108.6%	
				Saturation	0.0 - 100.0%	
				Hue	0.0 - 359.5	
			Inner Width	Left Side	0 – 1024	
				Right Side	0 – 1024	
				Top Side	0 – 1024	
				Bottom Side	0 – 1024	
			Outer Width	Left Side	-140 – 1024	
				Right Side	-140 – 1024	
				Top Side	-140 – 1024	
				Bottom Side	-140 – 1024	
			Softness	Inside Softness	0.0 - 100.0%	
				Outside Softness	0.0 - 100.0%	
				Beveled	On, Off	
				Luminance	0.0 - 108.6%	
				Saturation	0.0 - 100.0%	
				Hue	0.0 - 359.5	
			Hilight Setup	Highlight Direction	0 - 11	
				Highlight Opacity	0 - 100.0%	
				Lowlight Opacity	0 - 100.0%	
COM A COM B		Formation	Combiner Formation	Video Src	Black, Input01-16	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
				Priority	0 – 15	
				Opacity	0 – 100	
				BKGD video	Mat1 - 4, Still3	
Botón de atajo: COMA, COMB (Sección BUS SELECT) >> BASIC, BORDER (Sección de DME)						

1-4. Menú Still Store

Botón	Menú	Submenú	Parámetro	Ajuste	Ir a
STILL	Still	Download Still	Destination	In01-In16, Still1-Still3	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
			File	00 - 99	
			Download	CP, USB	
			Direct Download	Off, On	
		Image Capture	File	00 - 99	
			Freeze Mode	Frame, Live Odd Field, Even Field	
			Capture Start	-	
		Export Still	File	00 - 99	
			File Format	Bmp, tga	
			Export	-	
		Delete	File	00 - 99	
			Delete	CP, USB	

1-5. Menú Sequence y Event

Botón	Menú	Submenú	Parámetro	Ajuste	Ir a
SEQ (Sección SETUP) (Sección Keypad)	Sequence	Seq File	Sequence Name	00 - 99	14
			Store Sequence	CP, USB	
			Recall Sequence	CP, USB	
			Delete Sequence	CP, USB	
		Seq Edit	Play Time	1 - 3200	
			Break	On, Off	
			Interval	1 - 999	
			Interpolation Mode	Point, Linear, Curve	
EVENT (Sección SETUP) (Sección Keypad)	Event	Event Data	Select Event Page	Event P1 - P8	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
			Store Event	CP, USB	
			Recall Event	CP, USB	
			Initialize	Initial	
		Event Target	M/E Area	M/E On, M/E Off, P-P Hold	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
			Keyer Area	Keyer On, Keyer Off	
			DSK Area	DSK On, DSK Off	
			InDME Area	InDME On, InDME Off	

1-6. Menú Setup (Matte, Input, Aux)

Botón	Menú	Submenú	Parámetro	Ajuste	Ir a
MATTE	Matte	Matte Color	Select	Matte1 - Matte 4	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
			Luminance	0.0 - 108.6%	
			Saturation	0.0 - 100.0%	
			Hue	0.0 - 359.5	
INPUT	Input	Input Remap	Source Assign	In01 - In16	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
			FS Mode	On, Off	
			Freeze Mode	Live Frame, Odd Field, Even Field	
			Auto Freeze Mode	On, Off	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
		Input Process 1	White Clip	50.0 - 109.0%	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
			Black Clip	-7.0 - 50.0%	
			Luminance Gain	0.0 - 200.0%	
			Setup	0.0 - 100.0%	
		Input Process 2	Chroma Clip	50.0 - 111.0%	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
			Chroma Gain	0.0 - 200.0%	
			H Phase Trim	-4 - 4	
			Hue	0.0 - 359.5	
		Analog Setting	F	Compst, YCBCR	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
			L	Betacam, SMPTE	
		Rename	File Save		
			File Download		
AUX	Aux	Aux	01-12	BLK, In01-In16, STL1, STL2, Mat1 - Mat4, ComA, ComB, ComAK, ComBK, PGM, PREV, CLN	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
	Analog Setting		F	Compst, YCBCR, GBR	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
			L	Betacam, SMPTE	

Botón	Menú	Submenú	Parámetro	Ajuste	Ir a
	PVW Clean		Preview	w/D_PV, woDSK, KeyOut	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
			Clean	woDSK, KeyOut	

1-7. Menú Setup (System, Serial, GPIO/Tally, Data Backup, Update)

Botón	Menú	Submenú	Parámetro	Ajuste	Ir a
SYSTEM	System	Type	Video format	625/50 PAL, 525/60 NTSC	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
			Setup Level	0.0%, 7.5%	
			Aspect	4:3, SQ	
			System Delay	Normal, Mínimo	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
		Other	Chroma Key Cursor	PGM, PVW	8-4-1
			Remap Link	Independent, Baselink	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
			Bus Shift Mode	Toggle, Momentary	6-1-2
			Date Adj.	-	-
			Time Adj.	-	-
	Serial	Protocol	RS-422A 1CH	-	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
			RS-422B 2CH	-	
			Editor	GVG100, BVS3000, etc.	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
		Baudrate	1-3	9600, 19200, 38400	
		Parity	1-3	Ninguno, Even, Odd	
	GPIO/Tally	GPI	GPI 1-8	-	15-2
		Tally	Tally01-24	Red-XX Verde-XX Ninguno, Alarma	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
	Data Backup	All Backup	Store	USB	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
			Recall	USB	
			Clear	CP	
		System Backup	Store	USB	
			Recall	USB	
			No	0 - 9	

Botón	Menú	Submenú	Parámetro	Ajuste	Ir a
			Clear	USB	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
		File Backup	Store	USB	
			Recall	USB	
			Typ	Still, Sequence	
			Clear	USB, CP	
	Update	Update	-	-	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**

1-8. Menú Status

Botón	Menú	Submenú	Parámetro	Ajuste	Ir a
STATUS	Status	Board status	In		**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
			Out		
			Option		
			Module		
		Alarm status	Power Supply Unit	Single Dual	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
			Power Alarm	PS1 status PS2 status	
			Fan Alarm	FAN1 status FAN2 status	
		Version	CPU firmware version	-	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**

1-9. Menú DME Modify (Basic, Border)

◆ **Menú [DME Modify] - [Basic]**

Botón		Menú	Submenú	Parámetro	Ajuste	Ir a
M/E KEY1 KEY2 KEY3 KEY4 DSK1 DSK2 COMB A COMB B	Basic	Position	Local Source Local Target Global Source Global Target	Position X	-16.0000 - 16.0000	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
				Position Y	-16.0000 - 16.0000	
				Position Z	-16.0000 - 16.0000	
		Rotation	Local Source Local Target Global Source Global Target	Rotation X	-16.0000 - 16.0000	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
				Rotation Y	-16.0000 - 16.0000	
				Rotation Z	-16.0000 - 16.0000	
		Aspect		Size X	0 - 16	10-3-2
				Size Y	0 - 16	
				Size Z	0 - 16	
		Setup		Use Globals	Disable, Enable	10-3-3
				DME	Disable, Enable (sin Key), Enable (con Key)	

◆ **Menú [DME Modify] - [Border]**

Botón		Menú	Submenú	Parámetro	Ajuste	Ir a
M/E KEY1 KEY2 KEY3 KEY4 DSK1 DSK2 COMB A COMB B	Border	DME Border Color		Border Enable	On, Off	10-4
				Luminance	0.0 - 108.6%	
				Saturation	0.0 - 100.0%	
				Hue	0.0 - 359.5	
		DME Border Inner Width		Left Side	0 - 1024	
				Right Side	0 - 1024	
				Top Side	0 - 1024	
				Bottom Side	0 - 1024	
		DME Border Outer Width		Left Side	-140 - 1024	
				Right Side	-140 - 1024	
				Top Side	-140 - 1024	
				Bottom Side	-140 - 1024	
		DME Border Softness		Inside Softness	0.0 - 100.0%	
				Outside Softness	0.0 - 100.0%	
		DME Beveled Color		Beveled	On, Off	
				Luminance	0.0 - 108.6%	
				Saturation	0.0 - 100.0%	
				Hue	0.0 - 359.5	
		DME Highlight Setup		Highlight Direction	0 - 11	
				Highlight Opacity	0 - 100.0%	
				Lowlight Opacity	0 - 100.0%	

1-10. Menú DME Modify (Sub Effects)

◆ **Menú [Modificación de DMEs] - [Sub Effects]**

Botón		Menú	Submenú	Parámetro	Ajuste	Ir a
M/E KEY1 KEY2 KEY3 KEY4	Sub Effects	Trail	Trail 1	Trail Type	Off, Trail	10-5-1
				Opacity (Sólo Keys)	0 - 100	
				Decay	0 - 100	
				Sparkle	0 - 100	
			Trail 2	Video Mix	0 - 100	10-5-1
				Video Decay	0 - 100	
				Video Sparkle	0 - 100	
			Trail 3	Position X	-16 - 16	10-5-1
				Position Y	-16 - 16	
			Mix Color	Luminance	0.0 - 108.6%	10-5-1
				Saturation	0 - 100.0%	
				Hue	0.0 - 359.5	
			Decay Color	Luminance	0.0 - 108.6%	10-5-1
				Saturation	0 - 100.0%	
				Hue	0.0 - 359.5	
		Control de Chroma		Type	Through, Sepia, Nega	10-5-2
				Cb	0 - 100	
				Cr	0 - 100	

1-11. Menú DME Modify (Warp)

◆ **Menú [Modificación de DMEs] - [Warp]**

Botón		Menú	Submenú	Parámetro	Ajuste	Ir a
KEY1 KEY2 KEY3 KEY4 DSK1 DSK2	Warp	Warp OFF				
		Ripple	DME Ripple 1	Shape Type	Horizontal, Vertical, Rotated, Circular, Polygon, Star	10-6-1
				Frequency	-100 - 100	
				Amplitude	-2 - 2	
				Phase	-16 - 16	
			DME Ripple 2	Wave Type	Sine, Square, Triangle, Saw, Random	10-6-1
				Rotation	-16 - 16	
				Points	1 - 31	
				Sharpness	-100 - 100.0%	
			DME Ripple 3	Sides	2 - 63	10-6-1
				Position X	-16 - 16	
				Position Y	-16 - 16	
			DME Modifier	Modifier	On, Off	10-6-1
				Zoom	-16 - 16	
				Aspect	-16 - 16	
		Swirl	DME Swirl	Position X	-16 - 16	10-6-2
				Position Y	-16 - 16	
				Amount	-1 - 1	

◆ **Menú [Modificación de DMEs] - [Warp] (continúa de la página anterior)**

Botón		Menú	Submenú	Parámetro	Ajuste	Ir a
KEY1 KEY2 KEY3 KEY4 DSK1 DSK2	Warp	Mosaic	DME Mosaic 1	Type	Normal, Rotated	10-6-3
				Aspect	-16 - 16	
				Size	0 - 32	
			DME Mosaic 2	Position X	-16 - 16	10-6-3
				Position Y	-16 - 16	
				Rotation	-16 - 16	
		Slats	DME Slats	Shape Type	Horizontal, Vertical, HV, Rotated, HV-Rotated	10-6-4
				Rotation	-16 - 16	
				Slat Width	0 - 1	
				Amount	-16 - 16	
		Lens	DME Lens 1	Shape Type	Circular, Polygon, Star	10-6-5
				Rotation	-16 - 16	
				Points	1 - 16	
				Amount	-16 - 16	
			DME Lens 2	Pattern Type	Round, Linear, Multi	
				Position X	-16 - 16	
				Position Y	-16 - 16	
				Size	0 - 1	
			DME Lens 3	Tilt	0 - 1	
			Modifier	Modifier	On, Off	
				Zoom	-16 - 16	
				Aspect	-16 - 16	
		Page Turn	DME Page Turn 1	Pattern	Single, Quad, Multi, Zip-T, Zip-R, Zip-B, Zip-L	10-6-6
				Rotation	-16.0000 - 16.0000	
				Peel Angle	-16.0000 - 16.0000	
				Amount	-16.0000 - 16.0000	
			DME Page Turn 2	Type	Page Turn, Page Roll	
				Position X	-16.0000 - 16.0000	
				Position Y	-16.0000 - 16.0000	
				Number Segment	1 - 31	
			DME Page Turn 3	Radius	0 - 1.0000	
				Spiral	-16.0000 - 16.0000	
				Stagger	-16.0000 - 16.0000	
		Page Peel	DME Page Peel 1	Type	PageTurn, PageRoll	10-6-7
				Rotation	-16.0000 - 16.0000	
				Peel Width	0.0000 - 1.0000	
				Amount	-16.0000 - 16.0000	
			DME Page Peel 2	Tilt	-1 - 1	
				Radius	0 - 1.0000	
		Splits	DME Splits 1	Type	2WayH, 2WayV, 4Way, Multi	10-6-8
				Rotation	-16.0000 - 16.0000	
				Spiral	-16.0000 - 16.0000	
				Stagger	-16.0000 - 16.0000	
			DME Splits 2	Number Segment	1 - 31	
				Position X	-16.0000 - 16.0000	
				Position Y	-16.0000 - 16.0000	
				Amount	0 - 16.0000	

◆ **Menú [Modificación de DMEs] - [Warp] (continúa de la página anterior)**

Botón		Menú	Submenú	Parámetro	Ajuste	Ir a
KEY1 KEY2 KEY3 KEY4 DSK1 DSK2	Warp	Mirror	DME Mirror 1	Type	2Way0, 2Way1, 2Way2, 2Way3, 4Way0, 4Way1, 4Way2, 4Way3, Multi	10-6-9
				Rotation	-16.0000 - 16.0000	
			DME Mirror 2	Number Segment	1 - 31	
				Position X	-16.0000 - 16.0000	
				Position Y	-16.0000 - 16.0000	
				Amount	0 - 16.0000	
		Defocus		Amount	0.1 - 100.0	10-6-10

1-12. Menú DME Modify (Light)

◆ **Menú [Modificación de DMEs] - [Light]**

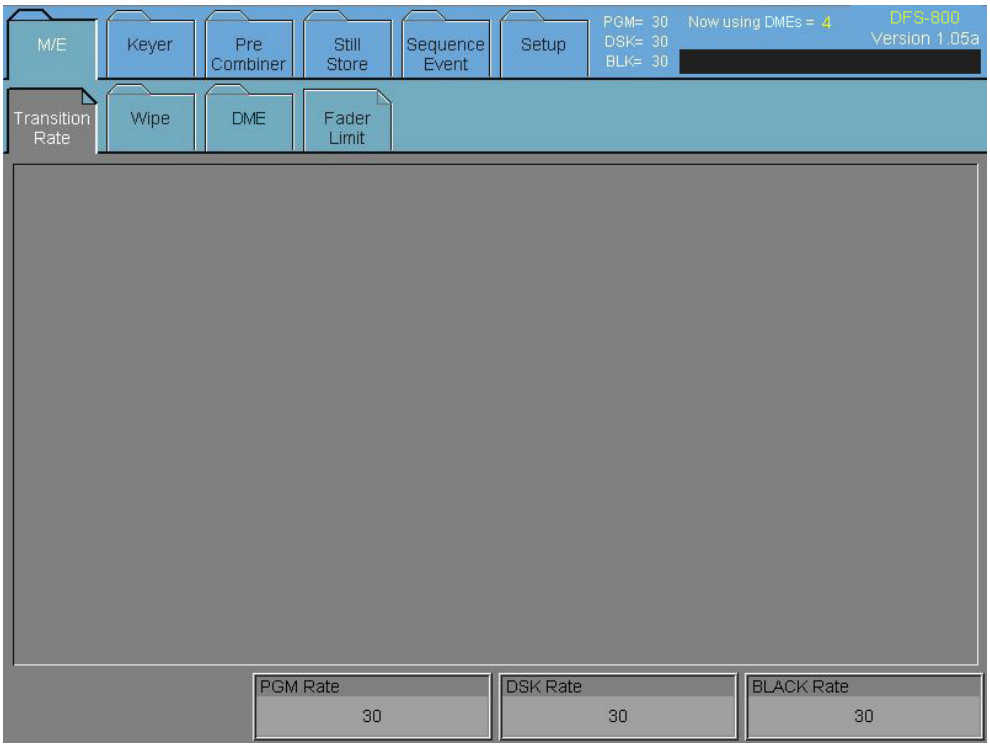
Botón		Menú	Submenú	Parámetro	Ajuste	Ir a
KEY1 KEY2 KEY3 KEY4 DSK1 DSK2	Light	DME Light Type		Type	Off, 1-HL, 2-HL, HL/LL	10-7-1
		DME Light1-2	DME Light1-2 Position	Size	0.0 - 100.0 [%]	10-7-2
				Position X	-1.0000 - 1.0000	
				Position Y	-1.0000 - 1.0000	
				Position Z	-1.0000 - 1.0000	
			DME Light1-2 Color	Opacity (Sólo keys)	0.0 - 100.0 [%]	
				Luminance	0.0 - 108.6%	
				Saturation	0 - 100.0%	
				Hue	0.0 - 359.5	

Apéndice 2. Menú GUI

M/E, Key1, Key2, Key3, Key4, DSK1, DSK2 tienen sus respectivos menús DME Modify (Basic, Border, Sub Effects, Warp, Light). Vea la sección **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**. "**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**", y vea el "Apéndice 1-9 a 1-12" para más detalles.

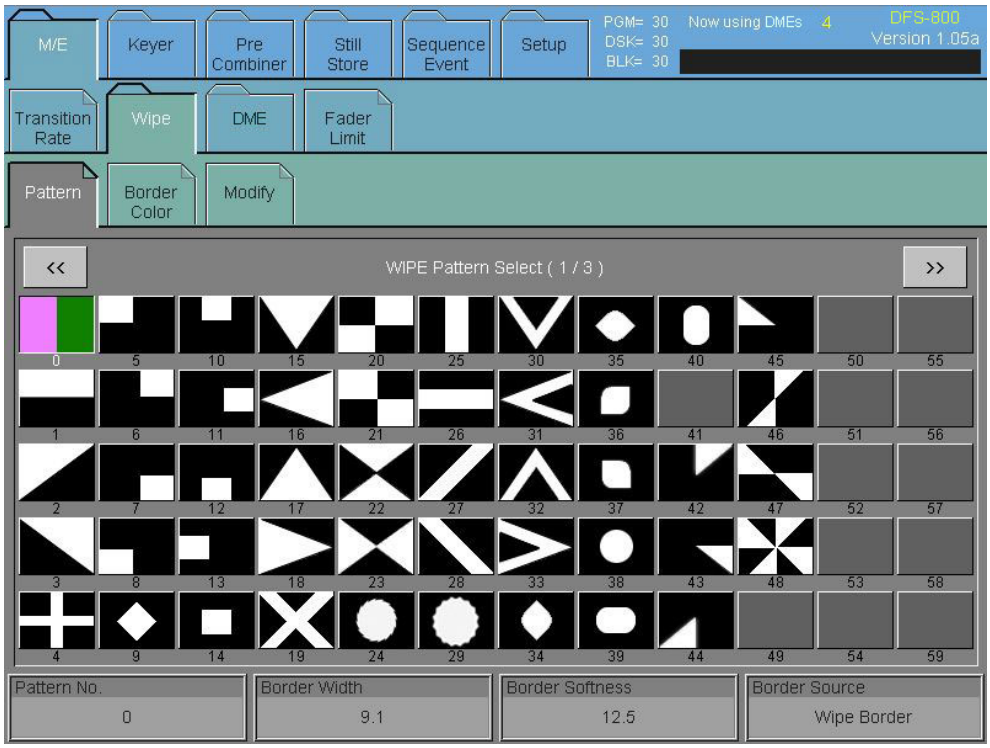
2-1. Menú M/E

◆ **Menú [M/E] - [Transition Rate]**



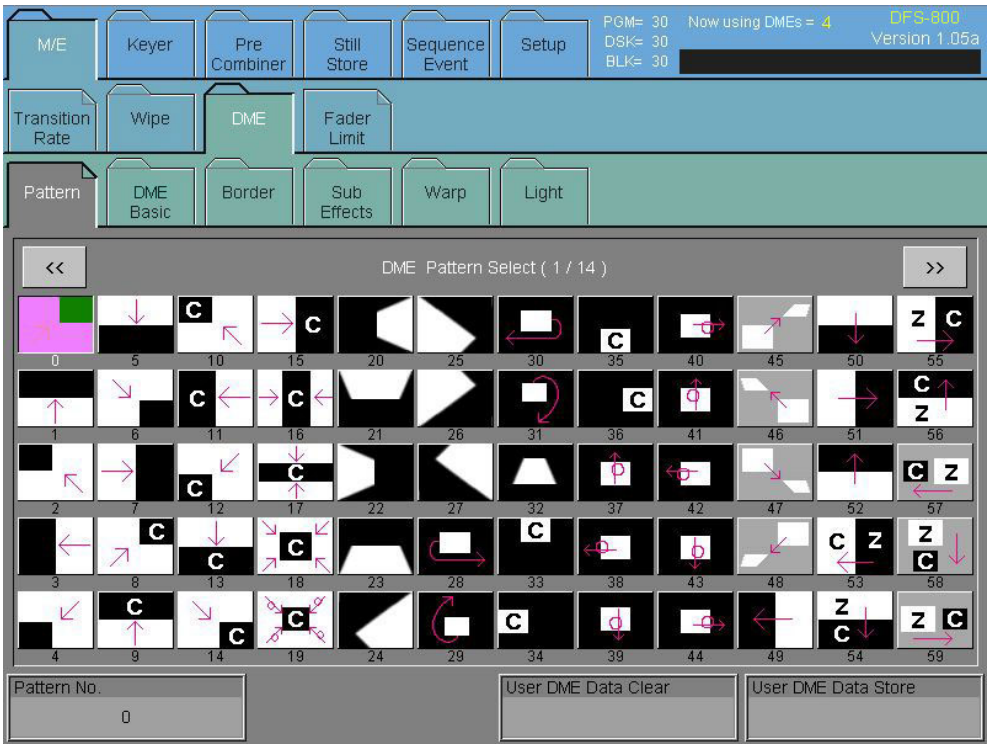
Botón de carpeta					Parámetro	Ajuste	Ir a
M/E	Transition Rate	-	-	-	PGM	1 - 999	7-2-2
					DSK	1 - 999	
					Black	1 - 999	
Botón de atajo (doble pulsación): MIX (Sección de transiciones)							

◆ **Menú [M/E] - [Wipe]**



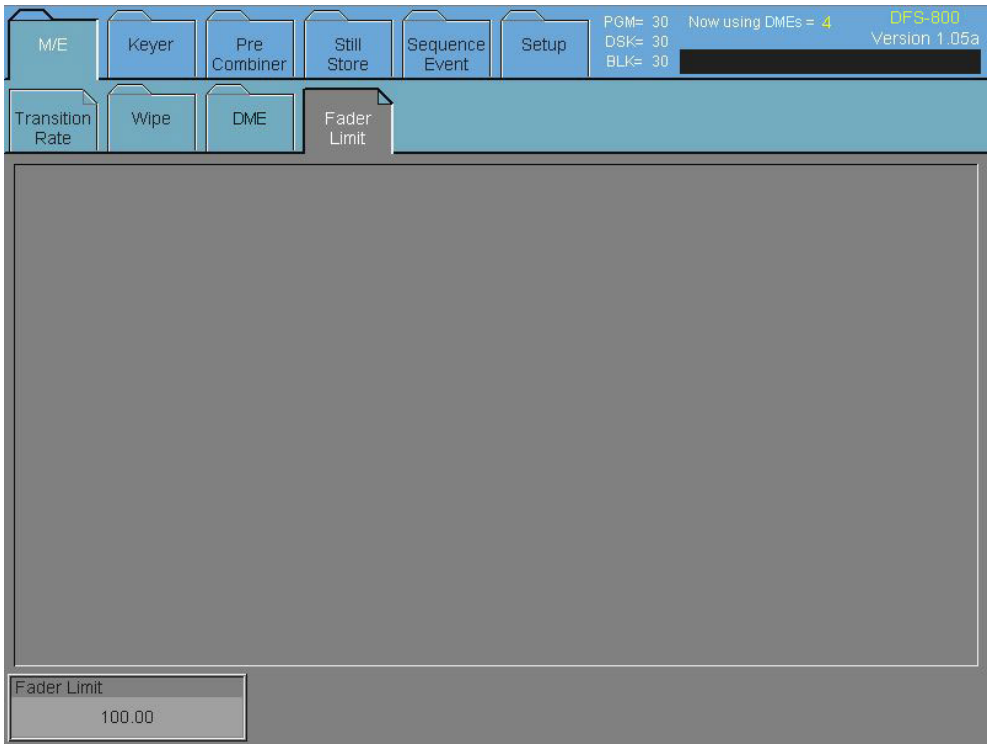
Botón de carpeta					Parámetro	Ajuste	Ir a
M/E	Wipe	Pattern	-	-	Pattern Nº	000 - 179	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
					Border Width	0 - 0x7fff	
					Border Softness	0 - 0x7fff	
					Border Source	Black, Input01-16, Still1-2, Matte1-4, Pre Combiner A-B, Wipe Border	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
		Border Color	-	-	Pattern Nº	000 - 179	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
					Luminance	0.0 - 108.6%	
					Saturation	0.0 - 100.0%	
					Hue	0.0 - 359.5	
		Modify	-	-	Aspect	-1.0000 - 1.0000	
					Center Position X	-1 - 1	
					Center Position Y	-1 - 1	
					Angle	-16 - 16	
Botón de atajo (doble pulsación): WIPE (Sección de transiciones) Botón de atajo a Wipe Modify Center Position: WIPE POS (Sección de Joystick)							

◆ **Menú [M/E] - [DME]**



Botón de carpeta					Parámetro	Ajuste	Ir a
M/E	DME	Pattern	-	-	Pattern Nº	000 - 251	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
					User DME Data Clear	-	
					User DME Data Store	-	
		DME Basic			Vea el menú DME Modify.		**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
		Border					
		Sub Effects					
		Warp					
		Light					
Botón de atajo (doble pulsación): DME (Sección de transiciones)							

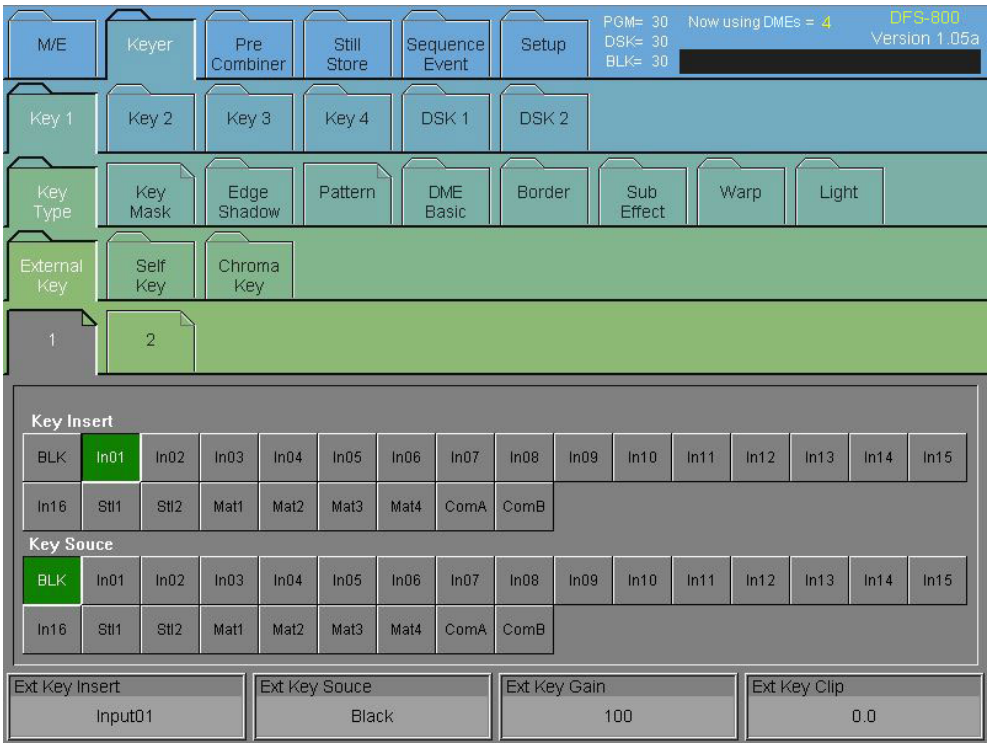
◆ **Menú [M/E]- [Fader Limit]**



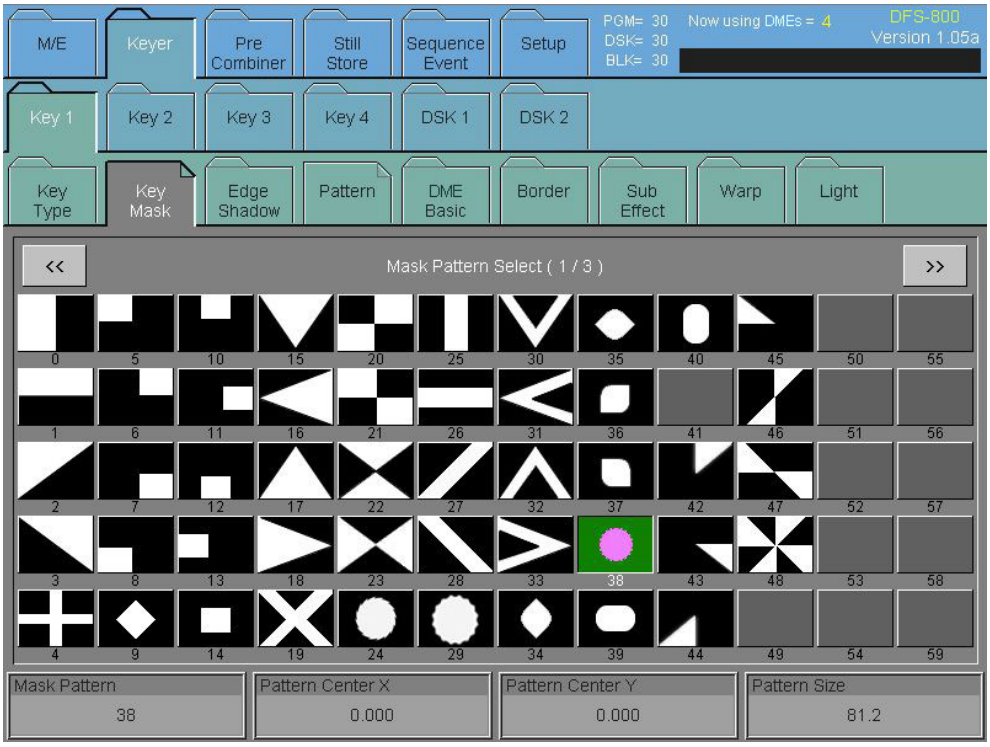
Botón de carpeta					Parámetro	Ajuste	Ir a
M/E	Fader Limit	-	-	-	Fader Limit	0.0 - 100.0 [%]	7-2-4
Botón de atajo (doble pulsación): FADER LIMIT (Sección de transiciones)							

2-2. Menú Keyer / DSK

◆ **[KEYER / DSK] - Menú [Key Type]**



◆ **Menú [KEYER / DSK] - [Key Mask]**



Las estructuras de los menús de Key 1-4 son equivalentes. Las estructuras de los menús de DSK1 y DSK2 son también básicamente las mismas que las de Key 1-4 excepto que no hay parámetro Opacity en DSK1 y DSK2. El ajuste de Wipe Pattern y Wipe Modify es común a M/E, Keyer, y DSK.

◆ **Menú [KEYER / DSK] - [Key Mask]**

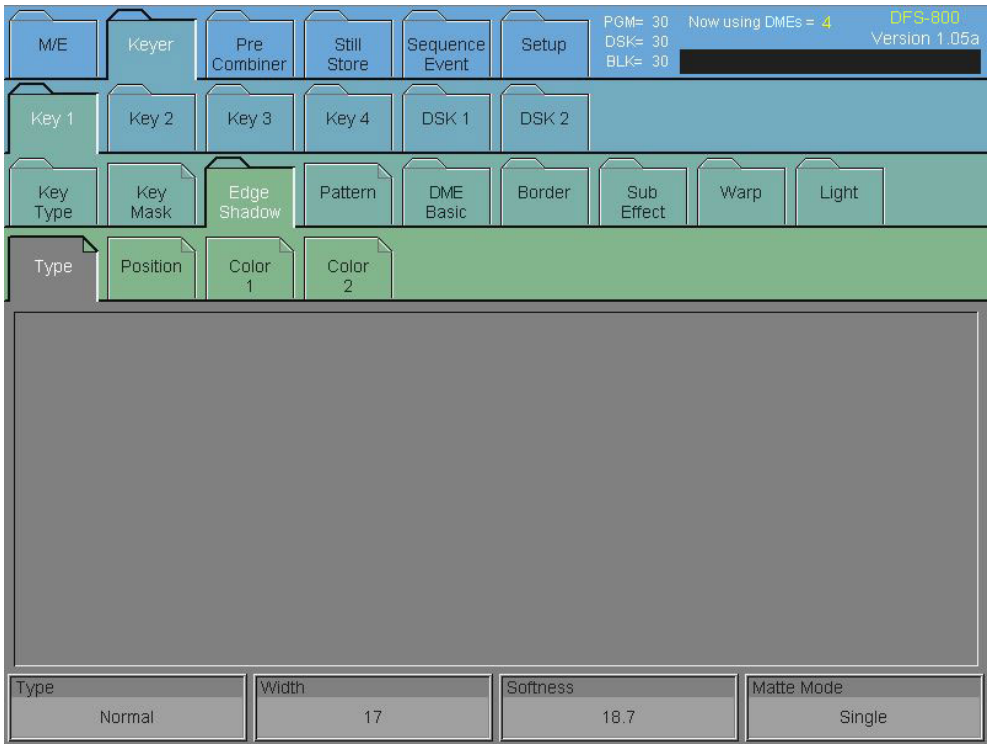
Botón de carpeta					Parámetro	Ajuste	Ir a
Keyer	Keyer1 Keyer2 Keyer3 Keyer4 DSK1 DSK2	Key Type	External Key	1	Key Insert	Blk, In01-16, Stl1-2, Mat1-4, ComA, ComB	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
					Key Source		
					Gain	0.0 - 100.0 [%]	
					Clip	0.0 - 100.0 [%]	
				2	Opacity (Sólo keys)	0 - 100	
					Key Invert	On, Off	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
			Self Key	1	Key Insert	Blk, In01-16, Stl1-2, Mat1-4, ComA, ComB	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
					Gain	0.0 - 100.0 [%]	
					Clip	0.0 - 100.0 [%]	
				2	Opacity	0 - 100	
					Key Invert	On, Off	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
Keyer	Keyer1 Keyer2 Keyer3 Keyer4 DSK1 DSK2	Key Type	Chroma Key	CK Auto	Key Insert	Blk, In01-16, Stl1-2, Mat1-4, ComA, ComB	8-4-1
					Position X	0 - 1023	
					Position Y	0 - 1023	
				Manual 1	Hue Angle	0 - 359.9	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
					Key Acc	0 - 359.9	
					Gain	-100% - 100%	
					Clip	-100% - 100%	
				Manual 2	Luminance Suppress	0.0 - 100.0%	
					Chroma Accept	0 - 359.9	
					Chroma Suppress	0.0 - 100.0 [%]	
					Chroma Tint	-100% - 100%	
				CK Other	Opacity (Sólo keys)	0.0 - 100.0 [%]	

Botón de atajo:
KEY1-3, DSK1-2 (Sección BUS SELECT) >> EXT (Sección KEYER)
KEY1-3, DSK1-2 (Sección BUS SELECT) >> SELF (Sección KEYER)
KEY1-3, DSK1-2 (Sección BUS SELECT) >> AUTO CK (Sección de Joystick)
KEY1-3, DSK1-2 (Sección BUS SELECT) >> CK (Sección KEYER)

◆ **Menú [KEYER / DSK] - [Key Mask]**

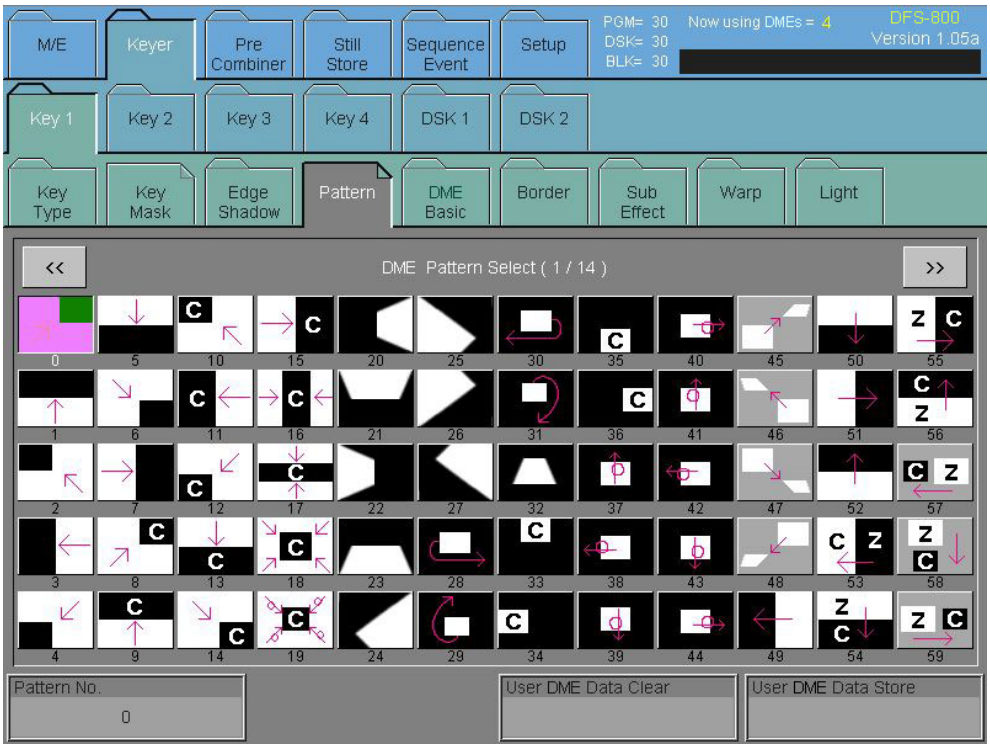
Botón de carpeta					Parámetro	Ajuste	Ir a
Keyer	Keyer1 Keyer2 Keyer3 Keyer4 DSK1 DSK2	Key Mask	-	-	Pattern Nº	0 - 179	8-2
					Pattern Center X	-1.000 - 1.000	
					Pattern Center Y	-1.000 - 1.000	
					Pattern Size	0.0 - 100.0 [%]	
Botón de atajo: KEY1-3, DSK1-2 (Sección BUS SELECT) >> MASK (Sección KEYER)							

◆ **Menú [KEYER / DSK] - [Edge Shadow]**



Botón de carpeta					Parámetro	Ajuste	Ir a
Keyer	Keyer1 Keyer2 Keyer3 Keyer4 DSK1 DSK2	Edge Shadow	Type	-	Type	Normal, Outline, Extrude, Shadow	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
					Width	1 - 15	
					Softness	0.0 - 100.0 [%]	
					Mode	Single, Dual	
			Position	-	Direction	0 - 11	
					Position X	-100% - 100%	
					Position Y	-100% - 100%	
					Offset	-100% - 100%	
			Color 1	-	Luminance	0.0 - 108.6%	
					Saturation	0 - 100.0%	
					Hue	0.0 - 359.5	
			Color 2	-	Softness	0 - 100.0%	
					Luminance	0.0 - 108.6%	
					Saturation	0 - 100.0%	
					Hue	0.0 - 359.5	
Botón de atajo: KEY1-3, DSK1-2 (Sección BUS SELECT) >> EDGE SHADOW (Sección KEYER)							

◆ **Menú [KEYER / DSK] - [DME]**

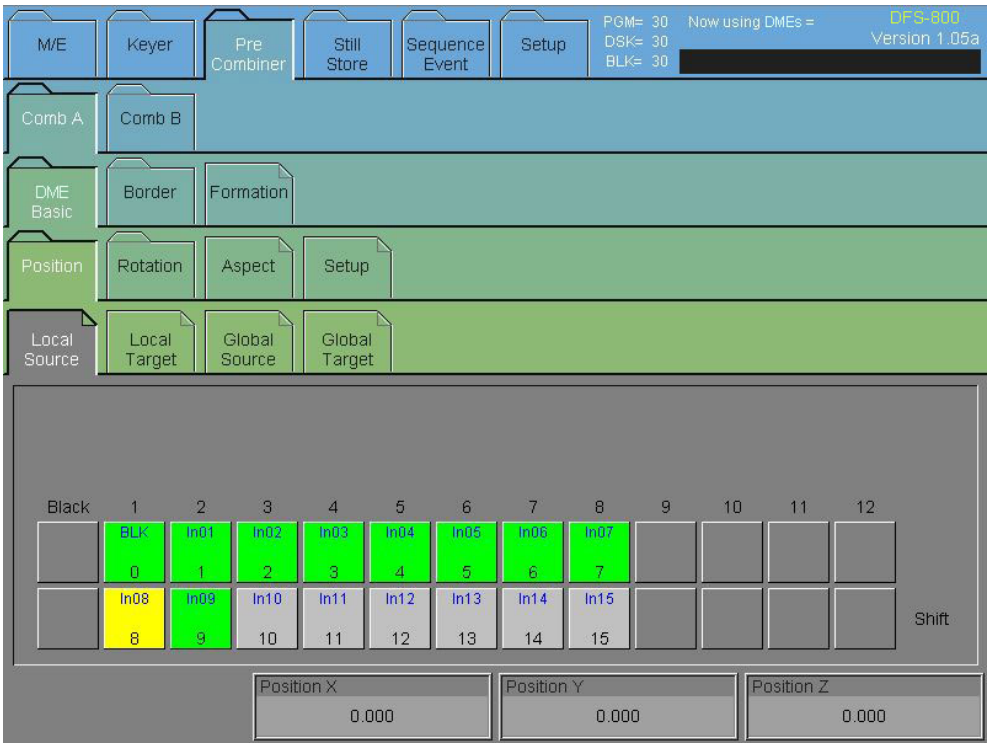


Botón de carpeta					Parámetro	Ajuste	Ir a
Keyer	Keyer1 Keyer2 Keyer3 Keyer4 DSK1 DSK2	DME Pattern	-	-	Pattern Nº	000 - 251	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia. ¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
					User DME Data Clear	-	
					User DME Data Store	-	
		DME Basic			Vea el menú DME Modify. (Apéndice 1)		**¡Error! No se encuentra el origen**
		Border					
		Sub Effects (Sólo Keyer1-4)					
		Warp					

Botón de carpeta			Parámetro	Ajuste	Ir a
		Light			**de la referencia. ¡Error! No se encuentra el origen de la referencia. ¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
Botón de atajo a DME Pattern (doble pulsación): DME (Sección de transiciones) Botón de atajo a Modificación de DMEs: KEY1-3, DSK1-2 (Sección BUS SELECT) >> BASIC, BORDER, SUB EFF, WARP LIGHT (Sección de DME) Botón de atajo a DME Basic Position: KEY1-3, DSK1-2 (Sección BUS SELECT) >> DME POS (Sección de Joystick) Botón de atajo a DME Basic Rotation: KEY1-3, DSK1-2 (Sección BUS SELECT) >> DME ROT (Sección de Joystick)					

2-3. Menú Pre-Combiner

◆ **Menú [Pre-Combiner]- [DME Basic]**



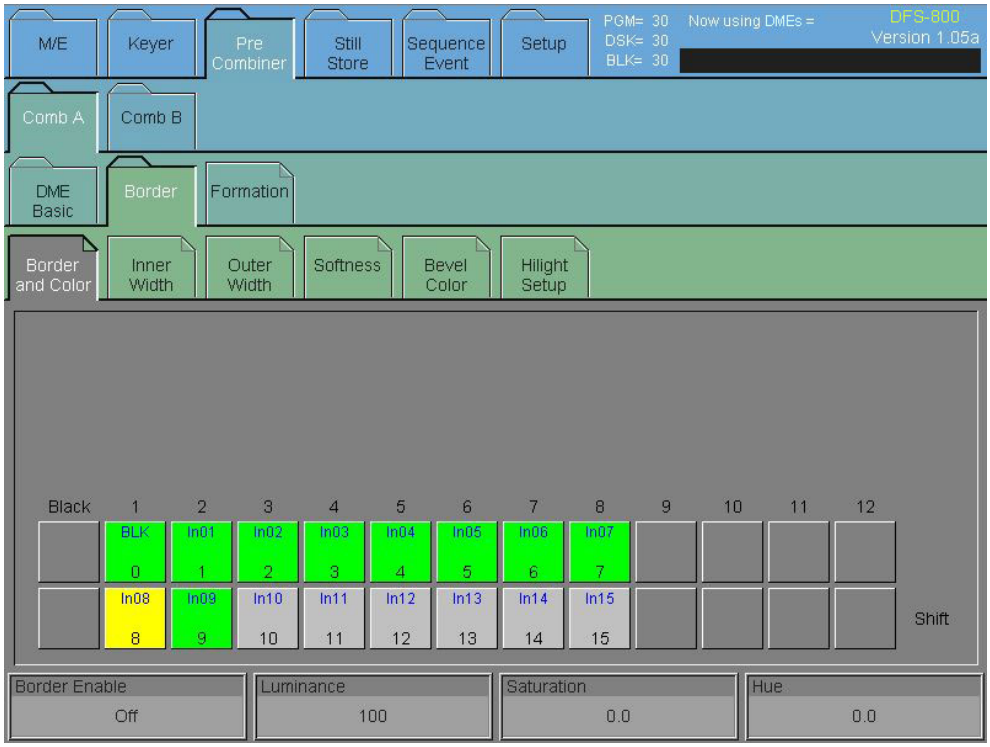
Botón de carpeta					Parámetro	Ajuste	Ir a
Pre Combiner	Comb A Comb B	DME Basic	Position	Local Source Local Target Global Source Global Target	Position X	-16.0000 - 16.0000	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
					Position Y	-16.0000 - 16.0000	
					Position Z	-16.0000 - 16.0000	
			Rotation	Local Source Local Target Global Source Global Target	Rotation X	-16.0000 - 16.0000	
					Rotation Y	-16.0000 - 16.0000	
					Rotation Z	-16.0000 - 16.0000	
			Aspect	-	Size X	0 - 16	10-3-2
					Size Y	0 - 16	
					Size Z	0 - 16	
			Setup	-	Use Global	Disable, Enable	10-3-3

Botón de atajo:
COMA, COMB (Sección BUS SELECT) >> BASIC (Sección de DME)

Botón de atajo a DME Basic Position:
COMA, COMB (Sección BUS SELECT) >> DME POS (Sección de Joystick)

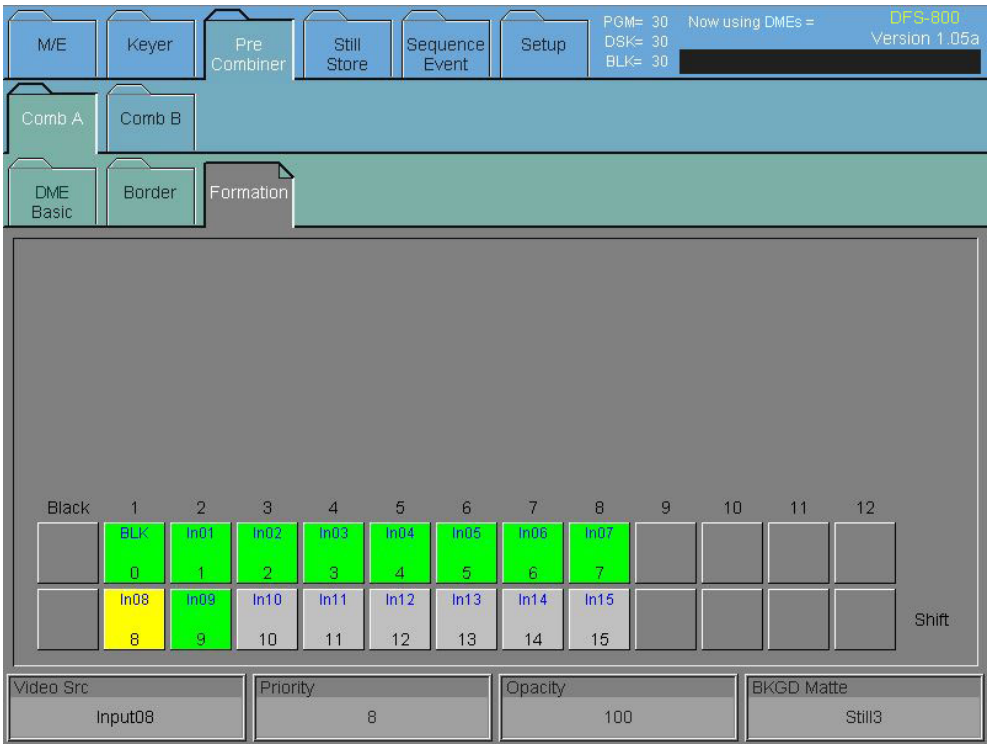
Botón de atajo a DME Basic Rotation:
COMA, COMB (Sección BUS SELECT) >> DME ROT (Sección de Joystick)

◆ **Menú [Pre-Combiner]- [Border]**



Botón de carpeta					Parámetro	Ajuste	Ir a
Pre Combiner	Comb A Comb B	Border	Border / Color	-	Border Enable	On, Off	10-4 **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
					Luminance	0.0 - 108.6%	
					Saturation	0.0 - 100.0%	
					Hue	0.0 - 359.5	
			Inner Width	-	Left Side	0 - 1024	
					Right Side	0 - 1024	
					Top Side	0 - 1024	
					Bottom Side	0 - 1024	
			Outer Width	-	Left Side	-140 - 1024	
					Right Side	-140 - 1024	
					Top Side	-140 - 1024	
					Bottom Side	-140 - 1024	
			Softness	-	Inside Softness	0.0 - 100.0%	
					Outside Softness	0.0 - 100.0%	
			Bevel Color	-	Beveled	On, Off	
					Luminance	0.0 - 108.6%	
					Saturation	0.0 - 100.0%	
					Hue	0.0 - 359.5	
			Hilight Setup	-	Highlight Direction	0 - 11	
					Highlight Opacity	0 - 100.0%	
					Lowlight Opacity	0 - 100.0%	
Botón de atajo: COMA, COMB (Sección BUS SELECT) >> BORDER (Sección de DME)							

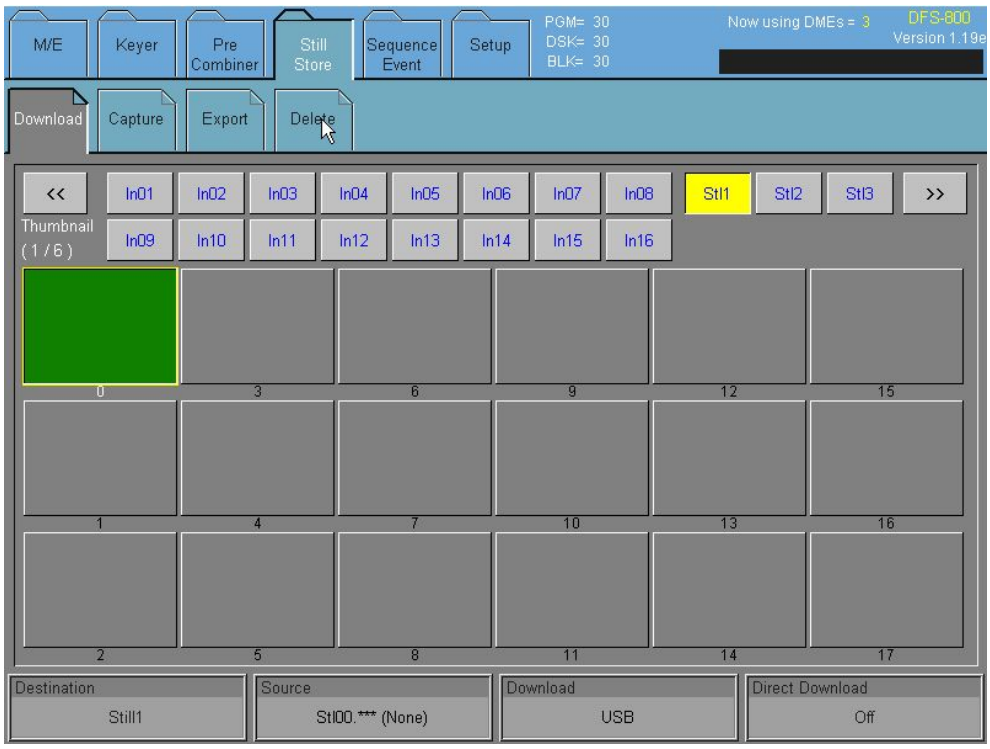
◆ **Menú [Pre-Combiner] - [Formation]**



Botón de carpeta					Parámetro	Ajuste	Ir a
Pre Combiner	Comb A Comb B	Formation	-	-	Video Src	Black, Input01-16	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
					Priority	0 - 15	
					Opacity	0 - 100	
					BKGD video	Mat1 - 4, Stl3	
Botón de atajo: COMA, COMB (Sección BUS SELECT)							

2-4. Menú Still Store

◆ **Menú [Still Store]**



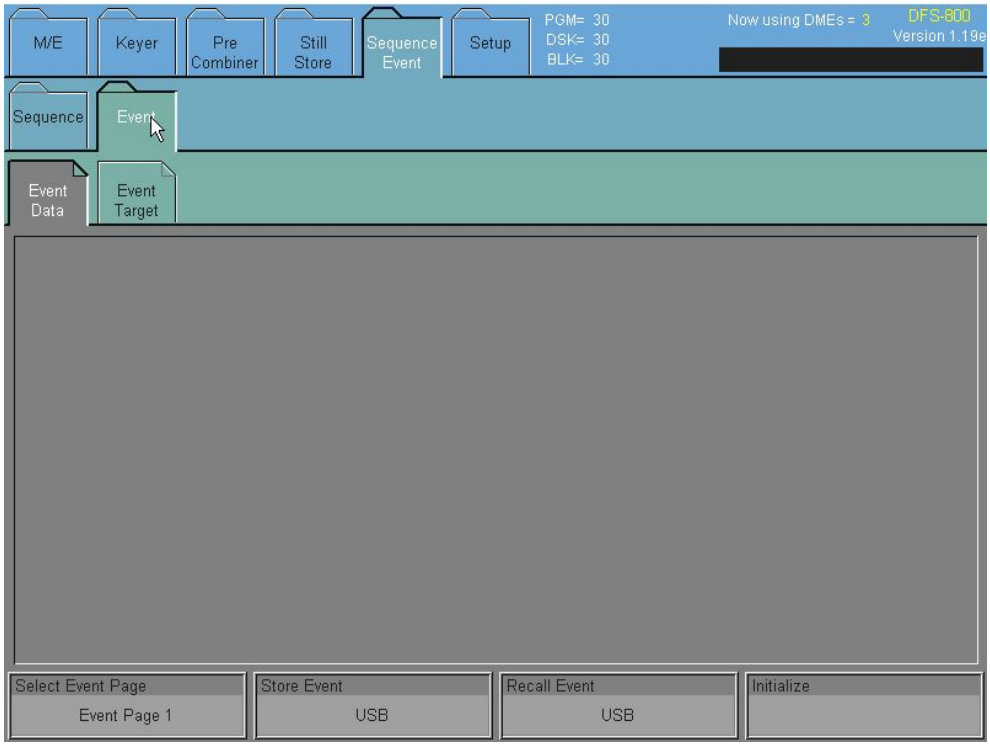
Botón de carpeta					Parámetro	Ajuste	Ir a
Still Store	Download	-	-	-	Destination	In01-In16, Still1-Still3	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
					Source	Stl00 - 99	
					Download	CP, USB	
					Direct Download	Off	
	Capture	-	-	-	File	00 - 99	
					Freeze Mode	Frame, Live Odd Field, Even Field	
					Capture Start	-	
	Export	-	-	-	File	00 - 99	
					File Format	Bmp, tga	
					Export	-	
	Delete	-	-	-	File	00 - 99	
					Delete	-	
Botón de atajo: STILL (Sección BUS SELECT)							

2-5. Menú Sequence y Event

◆ **Menú [Sequence]**

Botón de carpeta					Parámetro	Ajuste	Ir a
Sequence Event	Sequence	File	-	-	Sequence Name	00 - 99	14
					Store Sequence	CP, USB	
					Recall Sequence	CP, USB	
					Delete Sequence	CP, USB	
		Edit	-	-	Play Time	1 - 3200	
					Break	On, Off	
					Interval	1 - 999	
					Interpolation Mode	Point, Linear, Curve	
Botón de atajo: SEQ (Sección SETUP) SEQ (Sección de teclado)							

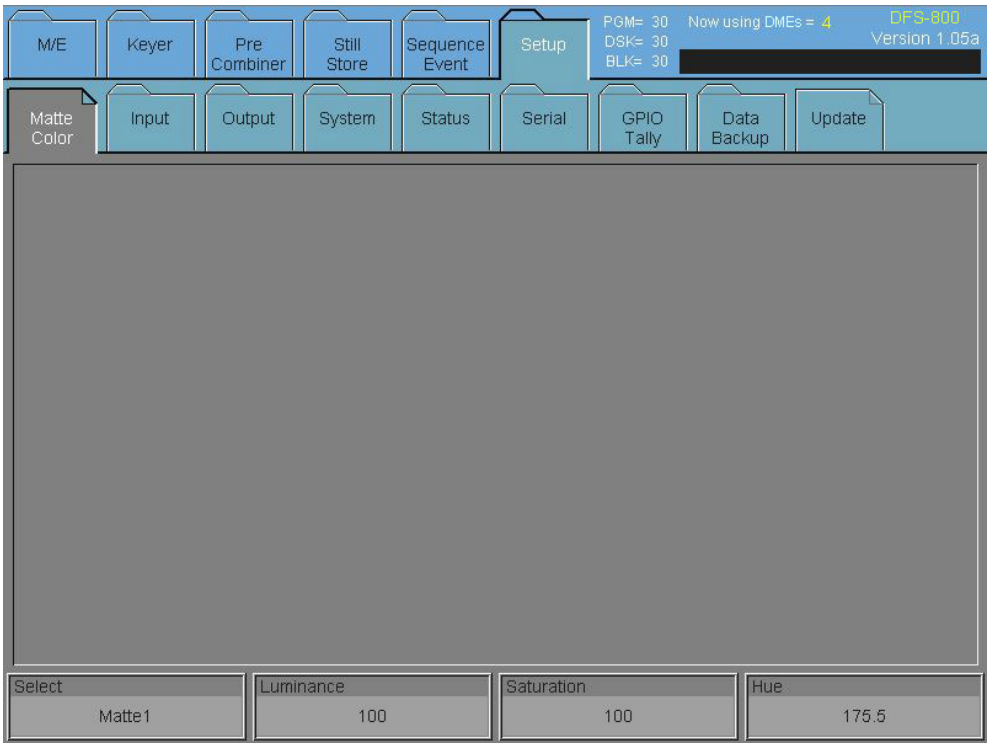
◆ **Menú [Event]**



Botón de carpeta					Parámetro	Ajuste	Ir a
Sequence Event	Event	Event Data	-	-	Select Event Page	Event P1 - P8	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
					Store Event	CP, USB	
					Recall Event	CP, USB	
					Initialize	-	
		Event Target	-	-	M/E Area	M/E on, M/E off, P-P Hold	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
					Keyer Area	Keyer on, Keyer off	
					DSK Area	DSK on, DSK off	
					InDME Area	InDME On, InDME Off	
Botón de atajo: EVENT (Sección SETUP) EVENT (Sección de teclado)							

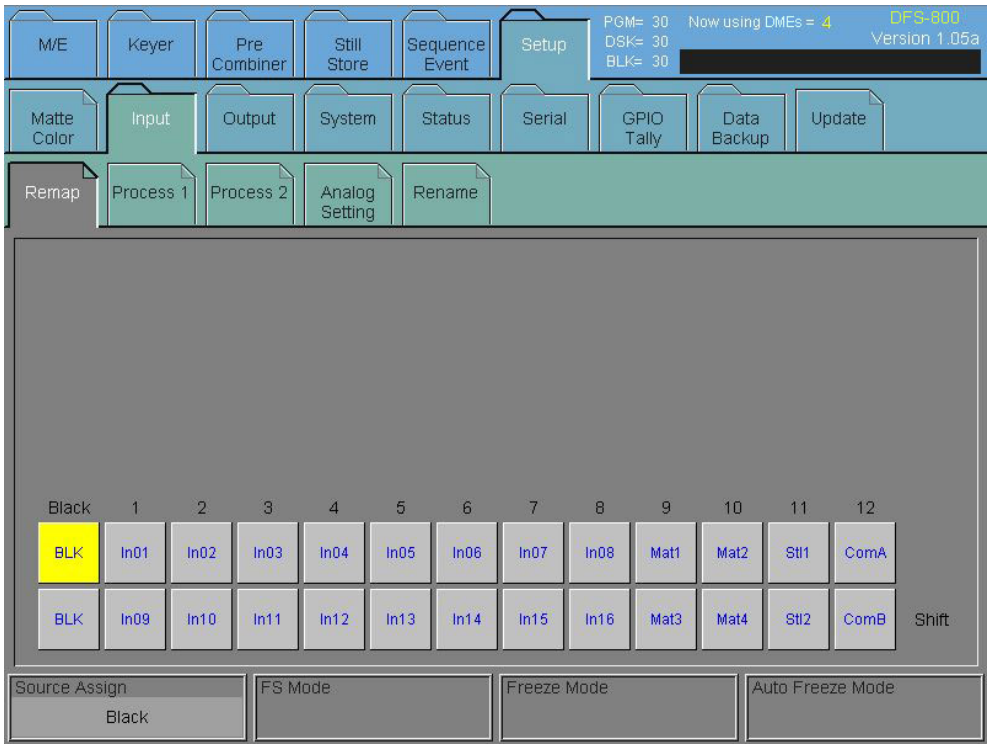
2-6. Menú Setup (Matte, Input, Output)

◆ **Menú [Setup] - [Matte]**



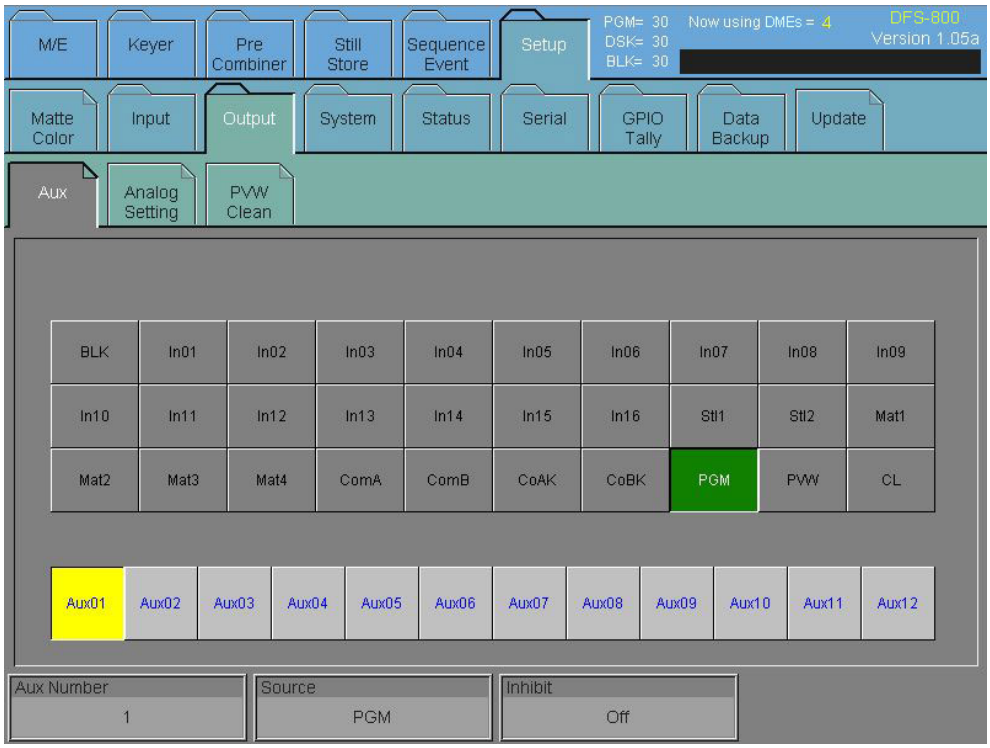
Botón de carpeta					Parámetro	Ajuste	Ir a
Setup	Matte Color	-	-	-	Select	Matte1 - Matte 4	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
					Luminance	0.0 - 108.6%	
					Saturation	0.0 - 100.0%	
					Hue	0.0 - 359.5	
Botón de atajo: MATTE (Sección SETUP)							

◆ **Menú [Setup] - [Input]**



Botón de carpeta					Parámetro	Ajuste	Ir a
Setup	Input	Remap	-	-	Source Assign	In01 - In16	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
					FS Mode	On, Off	
					Freeze Mode	Frame, Live, Odd Field, Even Field	
					Auto Freeze Mode	On, Off	
		Input Process 1	-	-	White Clip	50.0 - 109.0%	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
					Black Clip	-7.0 - 50.0%	
					Luminance Gain	0.0 - 200.0%	
					Setup	0 - 100.0%	
		Input Process 2	-	-	Chroma Clip	50.0 - 111.0%	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
					Chroma Gain	0.0 - 200.0%	
					H Phase Trim	-4 - 4	
					Hue	0.0 - 359.5	
		Analog Setting	-	-	F	Compst, YCBCR	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
					L	Betacam, SMPTE	
		Rename	-	-	File Save		
					File Download		
Botón de atajo: INPUT (Sección SETUP)							

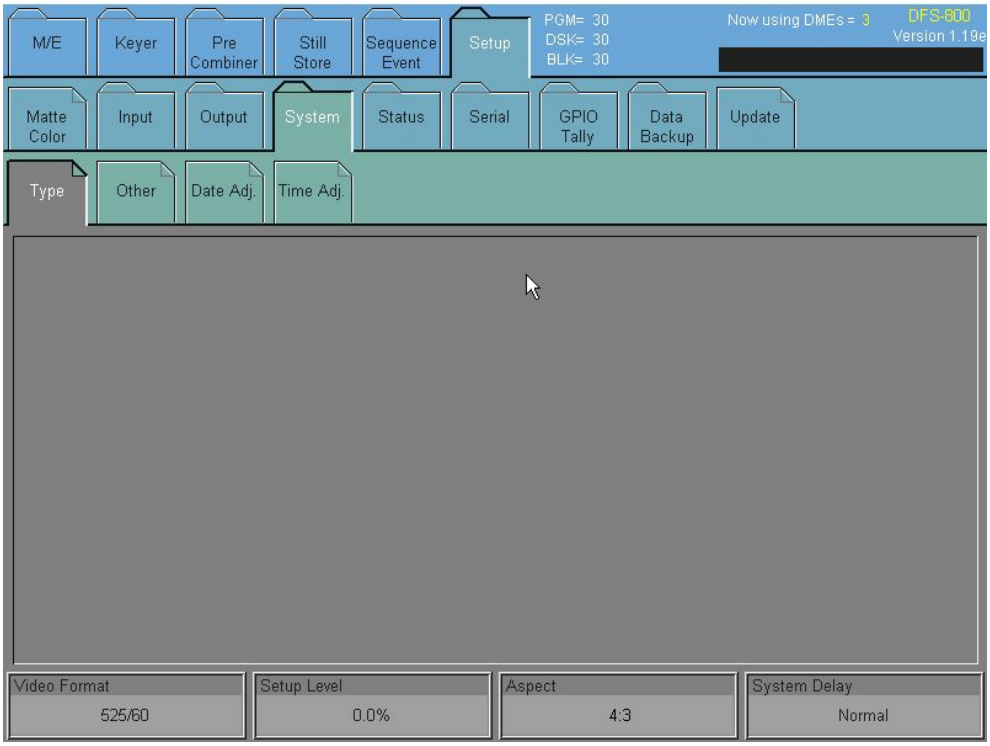
◆ **Menú [Setup] - [Output]**



Botón de carpeta					Parámetro	Ajuste	Ir a
Setup	Output	Aux	-	-	Aux Number	1-12	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
					Source	BLK, In01-In16, STL1, STL2, Mat1 - Mat4, ComA, ComB, ComAK, ComBK, PGM, PREV, CLN	
					Inhibit	Off, On	
		Analog Setting	-	-	F	Compst, YCBCR, GBR	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
					L	Betacam, SMPTE	
		PVW Clean	-	-	Preview	PV_w/D_PV PV_woDSK KeyOut	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
					Clean	WoDSK, KeyOut	
Botón de atajo: AUX (Sección SETUP)							

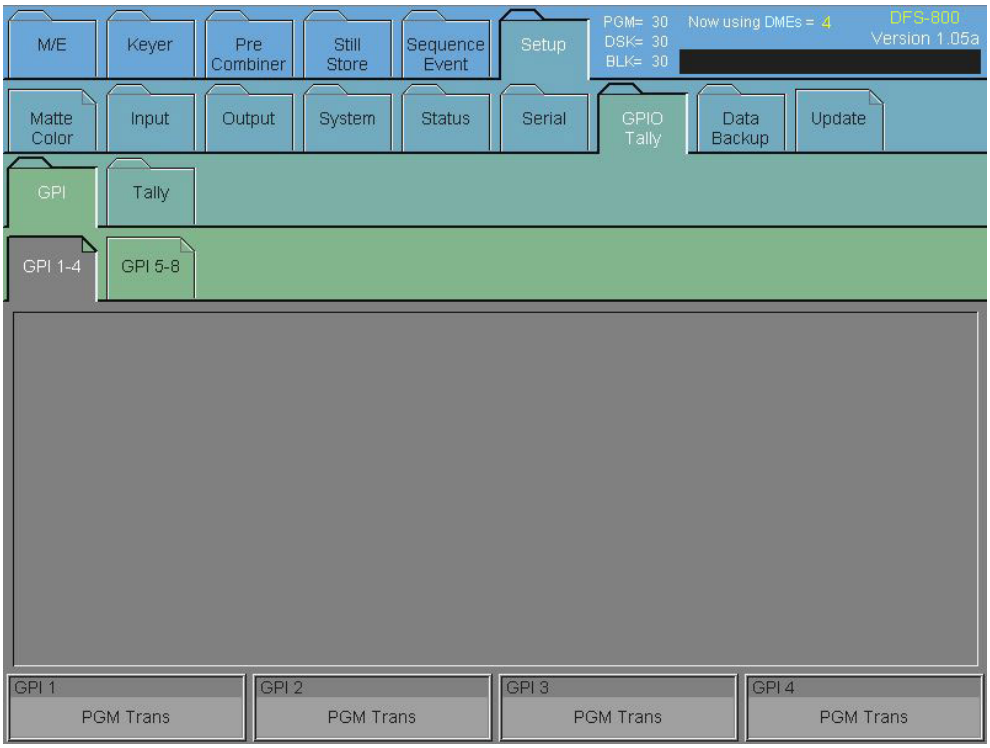
2-7. Menú Setup (System, GPIO/Tally, Serial, Data Backup, Update)

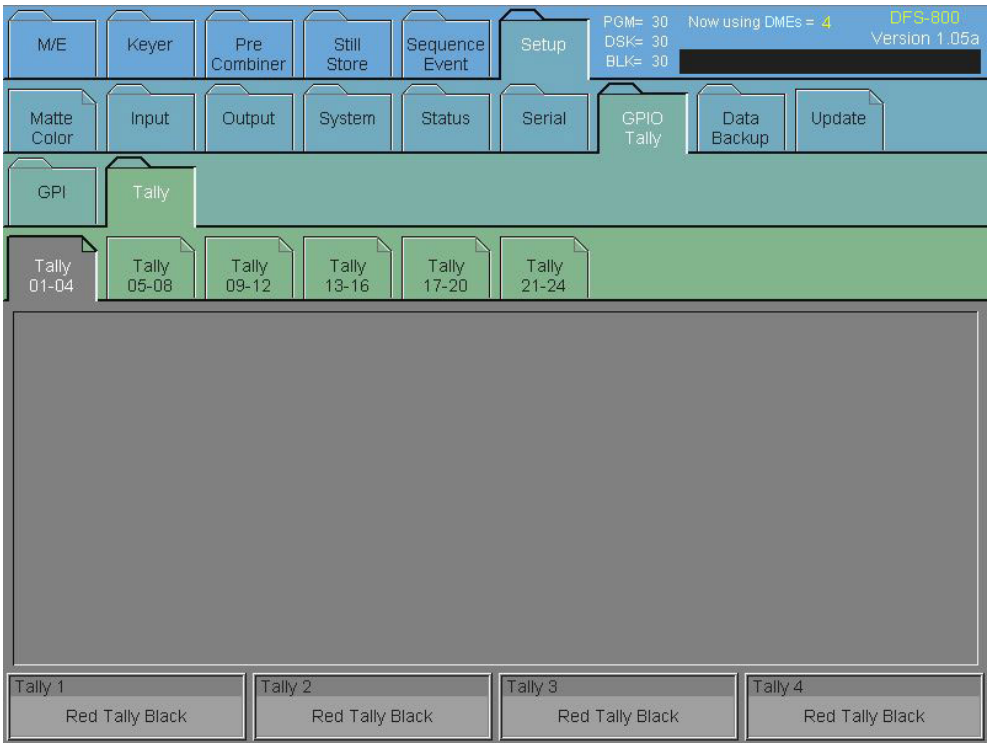
◆ **Menú [Setup] - [System]**



Botón de carpeta					Parámetro	Ajuste	Ir a
Setup	System	Type	-	-	Formato de vídeo	625/50 PAL, 525/60 NTSC	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
					Setup Level	0.0%, 7.5%	
					Aspect	4:3, SQ	
					System Delay	Normal, Minimum	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
		Other	-	-	Chroma Key Cursor	PGM, PVW	8-4-1
					Remap Link	Independent, Baselink	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
					Bus Shift Mode	Toggle, Momentary	6-1-2
		Date Adj.	-	-	-	-	-
		Time Adj.	-	-	-	-	-
Botón de atajo: SYSTEM (Sección SETUP)							

◆ **Menú [Setup] - [GPIO Tally]**





Botón de carpeta					Parámetro	Ir a
Setup	GPIO Tally	GPI	GPI1-8	-	GPI1-8	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
		Tally	Tally01-24	-	Tally01-24	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**

Botón de carpeta	Parámetro	Ir a
Botón de atajo: SYSTEM (Sección SETUP)		

◆ **Menú [Setup] - [Serial]**

Botón de carpeta					Parámetro	Ajuste	Ir a
Setup	Serial	Protocol	-	-	RS-422A 1CH	-	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
					RS-422B 2CH	-	
			-	-	Editor	GVG100, BVS3000, etc.	
		Baudrate	-	-	1-3	9600, 19200, 38400	
		Parity	-	-	1-3	Ninguno, Even, Odd	
Botón de atajo: SYSTEM (Sección SETUP)							

◆ **Menú [Setup] - [Data Backup]**

Botón de carpeta					Parámetro	Ajuste	Ir a
Setup	Data Backup	All Backup	-	-	Store All Data	USB	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
			-	-	Recall All Data	USB	
					All Data Clear	CP	
		System Backup	-	-	Store System Data	USB	
					Recall System Data	USB	
					System Data Select	0 - 9	
					System Data Clear	USB	
		File Backup	-	-	Store File Data	USB	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
					Recall File Data	USB	
					File Data Type	Still, Sequence	
					Clear File Data	USB, CP	
Botón de atajo: SYSTEM (Sección SETUP)							

◆ **Menú [Setup] - [Update]**

Botón de carpeta					Parámetro	Ajuste	Ir a
Setup	Update				CP Update	-	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
					Firmware Update		
Botón de atajo: SYSTEM (Sección SETUP)							

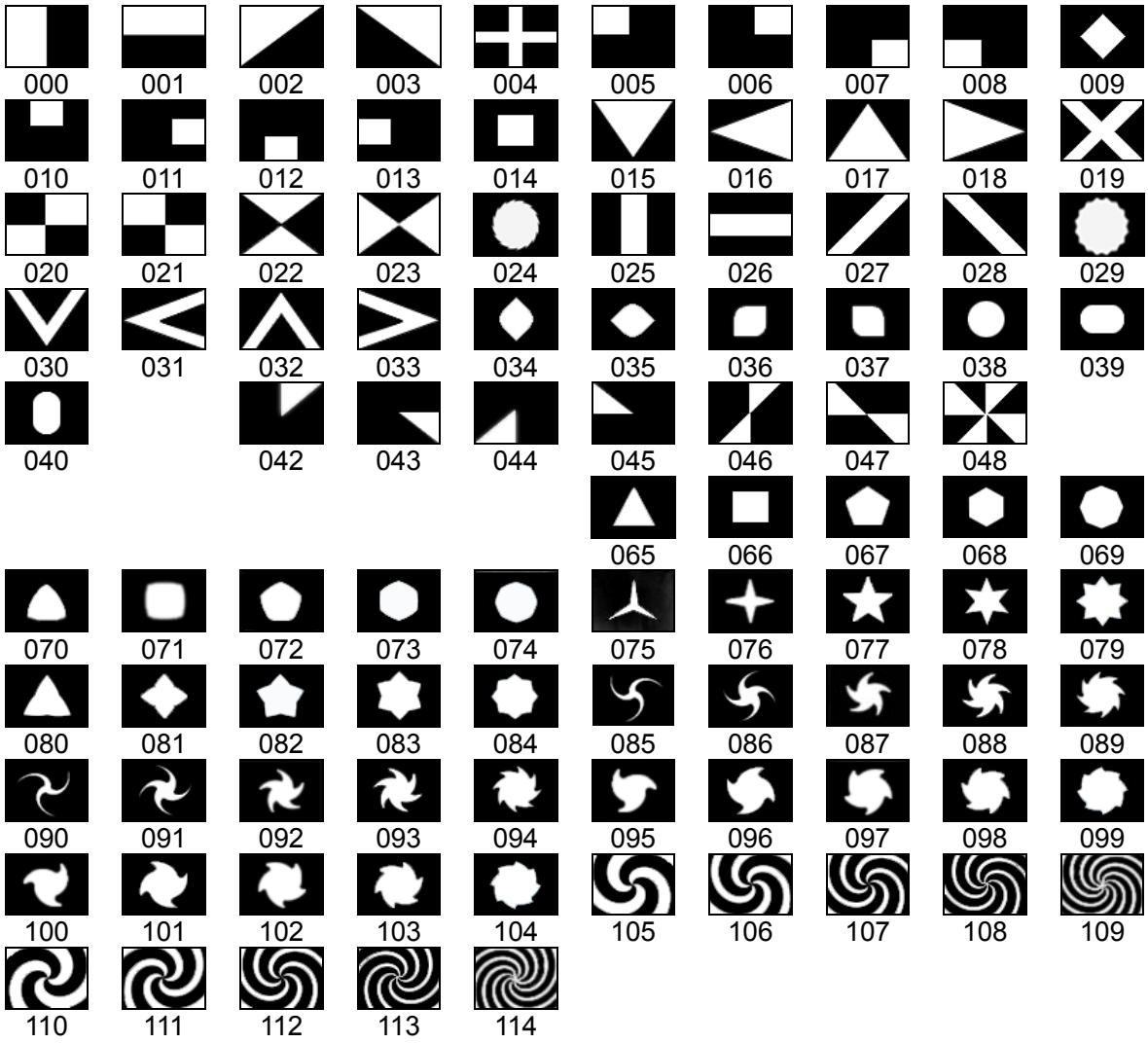
2-8. Menú Status

◆ **Menú [Setup] - [Status]**

Botón de carpeta					Parámetro	Ajuste	Ir a
Setup	Status	Board (Módulo opcional instalado)	-	-	Entradas/salidas digitales	Número Total	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
					Entrada analógica	Tarjetas instaladas	
					Salida analógica / DME -Sub	Número Total	
					Option Module	SVGA-I/F DME Warp Chromakey	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
		Alarm	-	-	Power Supply Unit	Single Dual	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
					Power Alarm	PS1 Status PS2 Status	
					Fan Alarm	FAN1 Status FAN2 Status	
		Version	-	-	CPU firmware version	-	**¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**
Botón de atajo: STATUS (Sección SETUP)							

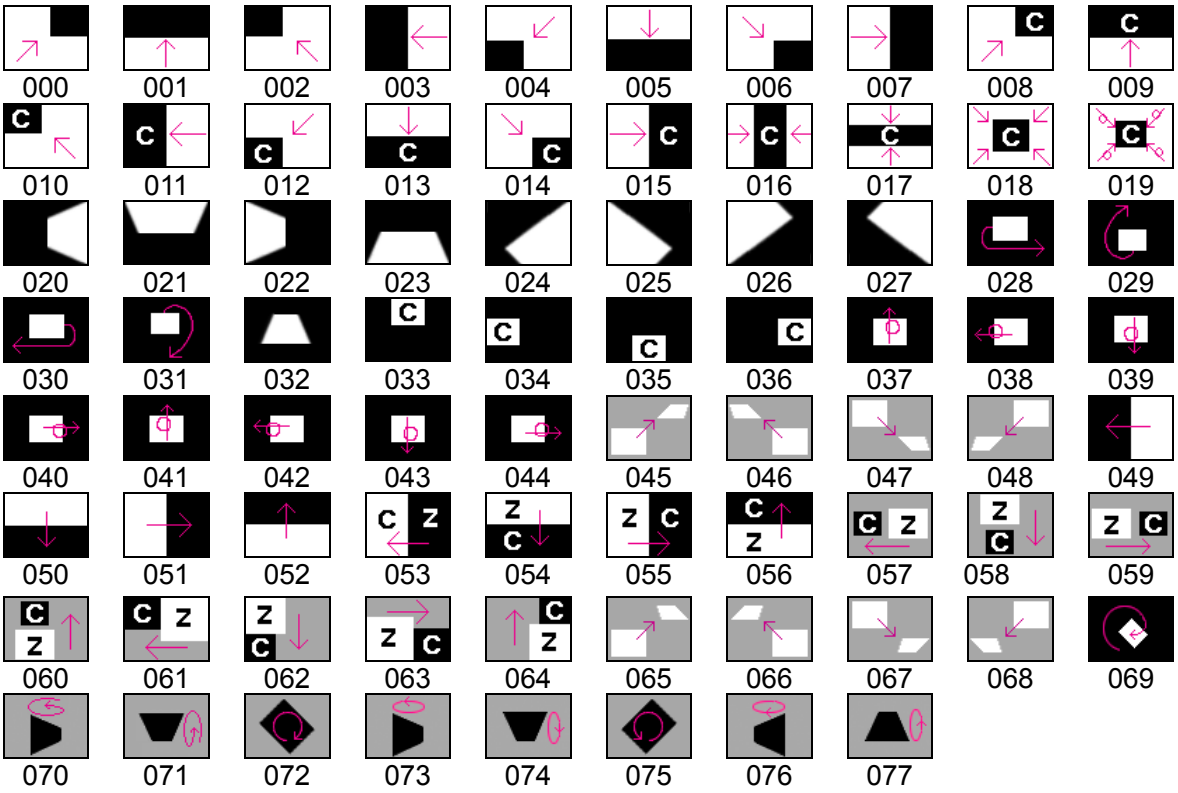
Apéndice 3. Lista de Patrones

3-1. Lista de Patrones de WIPE



3-2. Lista de Patrones de DME 2.5D (2D & Basic 3D)

IMPORTANTE
Al especificar un número de un efecto de DME desde un editor, sume 200 al número original del patrón.



3-3. Lista de Patrones de DME 3D

IMPORTANTE
Al especificar un número de un efecto de DME desde un editor, sume 200 al número original del patrón.

100 101 102 103 104

105 106 107 108 109

110 111 112 113 114

115 116 117 118 119

120 121 122 123 124

125 126 127 128 129

130 131 132 133 134

135 136 137 138 139

140 141 142 143 144

145 146 147 148 149

150 151 152 153 154

155 156 157 158 159

160 161 162 163 164

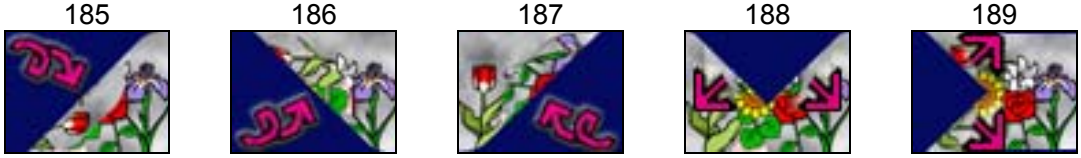
165 166 167 168 169

170 171 172 173 174

175 176 177 178 179

180 181 182 183 184

185 186 187 188 189


190 191 192 193 194

195 196 197 198 199

200 201 202 203 204

205

206

207

208

209

210

211

212

213

214

215

216

217

218

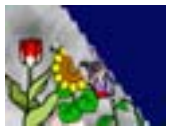
219

220

221

222

223


224

225

226

227

228

229

230

231

232

233

234

235

236

237

238

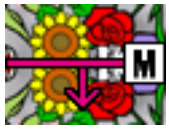
239

240

241

242

243



244

245

246

247

248

249

250

251

Sony Corporation Printed in Japan